新技、構えの追加、従来の技の見直しにより、闘いが更に奥深くなった！
髪や目の色まで変更できる嬉しいカスタマイズ性もグーンとアップ！
アイテム、ステージ、新技、すべてにおいて強化された
バーチャファイターの世界を堪能せよ！

【i-Menu】→【メニューリスト】→【ゲーム】→【ゲーム2】→【育成ゲーム】→【バーチャファイター】

「バーチャファイター4 エボリューション」用
**i-mode版VF.NET完全対応**
※J-SKY・PC(Mac・Windows) は2002年秋頃開始予定

NAOMI 2

**バリエーション豊富な新カード追加！！**



# 秋到来

**熱狂が襲う!! 絶対に見逃せない!!**

**第40回アミューズメントマシンショー**
**一般公開日 2002年9月21日(土)**
**10:00～17:00(入場は16:00まで)**
**注目の新作がセガブースに勢揃い！**

**MJ.NETにアクセスして、自分のキャラクターを自由にカスタマイズ！勝負に勝ってライバルに差をつけろ！**

**MJ.NET**
ランキング・段位・対戦履歴・チーム設定など、卓上だけでは終わらない麻雀ゲームの面白さがMJ.NETで広がる！！

【i-Menu】→【メニューリスト】→【ゲーム】→【ゲーム1】→【テーブルゲーム】→【MJ.NET】

# 進化、ここに極まる。

新キャラクターを追加し、あらゆる面が大幅に
進化した新バージョンがついに登場！

Virtua Fighter 4 EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4 ™

バーチャファイター4 エボリューション

# 対戦の

この秋、全国の対戦台をかつてない

プレイヤー同士の対戦が熱い！
本格四人打ち麻雀が登場!!



大迫力の大画面ライブモニタによるリプレイ、操作しやすい麻雀コンパネ、
本物志向の豪華な演出に思わずのめりこむ！

SEGA 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp


セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA OFFICIAL WEB SITE http://sega.jp/

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

アーケードで稼動中のシューティングゲーム「斑鳩 IKARUGA」を
ドリームキャストに完全移植。白と黒の属性を使い分けることで、
敵の攻撃を吸収する飛鉄塊「斑鳩」を使い、全5面を突破せよ！

# 斑鳩
IKARUGA™

**2002.9.5**
**¥6,800**(WITHOUT TAX)

TREASURE VIDEO GAMES

開発元：株式会社トレジャー　http://www.treasure-inc.co.jp
販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

CONTENTS

# 10

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.October

http://www.arcadiamagazine.com/

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
Illustration by ヒロアキ

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター
スタートリゴン
Illustration by 木津 里佳


## 格闘の夏、対戦の夏



■西の2D、東の3Dが両雄出そろい、情報戦も加熱する!!
ファン待望！　カプコンタイトルの登場も見逃せない!!

## サッカーゲーム三巨頭の戦いが始まる!!



■根強いバチャストシリーズか!?　一足先に発売しているWCCFか!?　新規に登場するコナミのウイイレか!?　サッカー戦線爆熱上昇必至!!

## 第40回アミューズメントマシンショー 出展予定新作 先取り情報!!



### 『ドラゴンクロニクル（ナムコ）』

PSのメモリーカードを記憶媒体として利用したナムコの業務用ゲームは何作か発売されたが、どれもその有用性と利用結果は今一つだった。時は流れ、カードを記憶媒体に利用し、付加価値を付けたゲームが他社から次々に発売される中、今秋JAMMAショーのナムコブースにて『ドラゴンクロニクル』が満を持して出展される。家庭用とのリンクではなく、継続してゲームセンターで遊ばせる工夫を凝らした本作。果たしてリベンジなるか!?（掲載はP.44）

### SERIALIZATION



### GAME LIST



### AD LIST





発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

# NEW CHARACTERS

## 異色な風さいの新キャラクター3人登場!

これまでのカプコンキャラクターとは、色を異にする新キャラクターたち。今のところ、プロフィールやストーリーなどは一切不明。今後の続報に期待しよう!

▼赤い皮のスーツに身を包み、黒いグローブを手にはめた男D.D.。さては正義の味方か？　格闘スタイルは？ ストーリー上の位置付けは？　今のところ、すべては謎に包まれたままだ。

▼すみれの花を思わせる、可憐な少女イングリッド。春麗がそうであったように、彼女もまた、重い宿命を背負い、懸命に世を生きているのだろうか。燃えるような赤い瞳が、様々な連想を誘う。

▼ハードロック的な様式の、どちらかといえばオールドスタイルなファッションがよく似合うルーク。堕天使の羽をかたどったタトゥーが目を引く。彼は何のために生き、何のために闘っているのだろうか。

### D.D.
ディー・ディー

エンブレム

**The goddess of thunder / Fierce god**

雷の女神、そして勇猛な神が一つのエンブレムにあしらわれている。D.D.が醸すワイルドさにピッタリのデザインだ。このエンブレムは、背中にあるものと思われる。

### INGRID
イングリッド

エンブレム

**Eternal Goddess**

Eternal Goddessとは、永遠の女神のこと。彼女の守護神のことだろうか。髪飾りが、この永遠の女神のエンブレムになっている。

### ROOK
ルーク

エンブレム

**Rengoku / Fallen Angel**

煉獄とは、罪人の霊が火で清められる場所、Fallen Angelは堕天使のことだ。彼の生い立ちと、彼が今置かれた状況の象徴か。

新キャラクターたちは、それぞれエンブレムを持っており、それが大きな特徴になっている。エンブレムが意味するのは、神、女神、そして堕天使と、「神」に関係するものばかり。これが、キャラクター性、ストーリー、そしてゲーム性にどう絡んでくるのか……。

路地裏

今にもバスケットボールで遊ぶ子供たちが飛び出してきそうな路地裏。

## 1年の沈黙を破り、ついにベールを脱ぐ……。

昨年8月稼働開始の『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』に続く、期待の対戦格闘初報!!

# CAPCOM新作対戦格闘（仮称）

## 今度のカプコン新作は3D対戦格闘ゲームだ!!



※画面は開発中のものです。

**CAPCOM新作対戦格闘（仮称）**
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：未定
- ■発 売 日：未定
- ■使用基板：未定
- ■出展ブース：カプコン（P.55会場MAP⑧番）

AM SHOWに行くなら
このタイトルをCHECK!

# WELL KNOWN CHARACTERS

## あのハガーがいよいよ参戦!!

新キャラクターを取り巻くのは、おなじみのキャラクターたち。本作のゲームシステムは、まだ全く未知の領域だが、これまで以上の活躍に期待したい。

### RYU
リュウ

おなじみリュウ。今作ではどんな活躍をするのか!?

### CHUN-LI
春麗

カプコン格闘の顔、春麗も、今作に登場。期待大だ!!

### HIRYU
ストライダー飛竜

ついに3D化した飛竜。どのようなキャラになるのか?

### HAGGAR
ハガー

熱いファンコールに応えて!? とうとう参戦のハガー!

新キャラのD.D.対リュウ。D.D.のアッパーを、リュウが回り込んで避けている!?

## ドラマティック格闘、覚醒!!

残像で分かりにくいが、彼女は「ジャスティス学園」のアキラに相違無い!!

イングリッドの必殺技(!?)を巨大な体躯で受け止めるハガー。体力ゲージの下は、スタンゲージ?

在来キャラクターについては、現状、ここに紹介する4キャラと、左の画面写真にのみ登場する2キャラの計6キャラの登場が確定したことになる。まだまだこれで全員ではないはず。どこまで増えるのか、期待したいところだ。

勝利宣言中のルークが、空中から必殺技を繰り出す。それを春麗が®で迎撃。

初の3D化を果たした飛竜の相手は、まごうこと無きナッシュ。ゲージがたまった直後か。

# STAGES

非常に写実的な背景も、本作の特徴の一つ。かつて無い雰囲気だ。

**中華街**

恐らく春麗のホームステージとなるであろう中華街。どんよりしている。

**地下鉄**

グラフィティが壁面を覆う地下鉄の駅構内。N.Y.を思わせる。

**ストリート**

こちらもN.Y.? 「今」を感じる、どこかの街の街角だ。

# 原点回帰！ 3on3バトル再び!!

本作のバトル形式は、『KOF'99』から3シリーズに渡って採用されていた4on4ではなく、『KOF』本来の姿であるストライカーの無い3on3に！　また、画面写真からも分かる通り、オーダーセレクトは各キャラに対応したボタン（A、B、C）を順に押していくシステム。相手プレイヤーに悟られること無く、順番を決められるのだ。

## 至高の『KOF』、ここに誕生！

# THE KING OF FIGHTERS 2002

稼働開始まで残り2カ月を切り、少しずつその姿が見えてきた『KOF 2002』。ゲームシステムの概要と登場キャラクターが新たに判明したので、ここにお伝えしよう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
　　　　　　サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年10月予定
■使用基板：MVS

※掲載している情報はすべて開発中のものです
※作品名が付随している画面写真はその作品のものです
※本文中では過去のシリーズを『年号』で表記しています

本作が『KOF』初参戦という完全な新キャラは居ないものの、過去のシリーズから7人が復活し、出場キャラはかなり様変わりしている。従来のチームも大幅な構成の変更が無いとはいえ、1チームが3人に減ったことから涙をのむことになったキャラがちらほら……。詳しくは下記の表を参照してほしい。

ちなみに今回出場できなかったのは、麟、フォクシー、真吾、シャンフェイ、キング、雛子、ハイデルン、パオの8人だ。

| '99 | K' | マキシマ | ウィップ |
|---|---|---|---|
| 餓狼伝説 | テリー | アンディ | ジョー |
| 日本 | 京 | 紅丸 | 大門 |

※文字が黄色いキャラは復活キャラ

| '96 | 庵 | マチュア | バイス |
|---|---|---|---|
| 怒 | レオナ | ラルフ | クラーク |
| 2000 | ヴァネッサ | セス | ラモン |

| 龍虎の拳 | リョウ | ロバート | タクマ |
|---|---|---|---|
| サイコソルジャー | アテナ | ケンスウ | チン |
| 女性格闘家 | 舞 | ユリ | メイ・リー |
| '98 | 社 | シェルミー | クリス |
| '97 | 山崎 | マリー | ビリー |
| 韓国 | キム | チャン | チョイ |
| 2001 | クーラ | K9999 | アンヘル |

# 7人が復活！ 13チーム、総勢39人!!

# KOF'96 TEAM

## '96チーム

元ルガールの秘書にして、オロチ一族の八傑集に名を連ねるマチュアとバイス。彼女たちの復活に伴い、「'96」「'98」の「八神チーム」が「96チーム」として再結成！

素早い打撃技が持ち味のマチュア。背面跳びのようなモーションでジャンプしつつ斜め下をなぎ払う技、デスペアーで紅丸を攻め立てる！

京と鬼焼きを打ち合う庵。無敵時間は果たして……。背景には「RB餓狼」の双角や「龍虎外伝」の王覚山（ワン・コーサン）の姿も。

### MATURE

**マチュア**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | [illegible] |
| 誕生日 | 4月8日 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 177cm |
| 体重 | 58kg |
| スリーサイズ | 88・57・87 |
| 血液型 | O |
| 趣味 | 機械いじり、スカルピー造形 |
| 好きな食べ物 | 鳥（特にチキン） |
| 得意スポーツ | スノーボード |
| 大切なもの | 自分の脚 |
| 嫌いなもの | 鳩、神楽家 |

### IORI YAGAMI

**八神 庵**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 八神流古武術＋本能 |
| 誕生日 | 3月25日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 182cm |
| 体重 | 76kg |
| 血液型 | O |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | 肉 |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | [illegible] |

### VICE

**バイス**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 主に力技が中心 |
| 誕生日 | 11月28日 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 178cm |
| 体重 | 59kg |
| スリーサイズ | 90・58・88 |
| 血液型 | A |
| 趣味 | アメコミコレクション |
| 好きな食べ物 | [illegible] |
| 得意スポーツ | ベンチプレス |
| 大切なもの | Dan Breretonのサイン本 |
| 嫌いなもの | 草薙柴舟 |

無数の蹴りで空を切り裂く空中必殺技、レイヴナスを繰り出すバイス、力強い打撃技と多彩な投げでじっくり闘うスタイルは健在か？

## 基本操作

先月号でもお伝えしたように、基本的な操作方法は従来の「KOF」シリーズと同様。ボタンの役割から3種類の特殊なジャンプ操作まで、これといった変更点は無い。

操作感覚が独特な「KOF」だけに、変更が無いことはファンにとってはうれしいところ。今までと同じ感覚ですんなり遊ぶことができるだろう。

「KOF」ならではの操作感覚は健在と見て間違い無い。"ハイスピードバトル"に酔える日は近い！

| | |
|---|---|
| ダッシュ | ⇒⇒ |
| バックステップ | ⇐⇐ |

| | |
|---|---|
| 小ジャンプ | 一瞬上要素へ入力 |
| 中ジャンプ | 一瞬下要素へ入力後、一瞬上要素へ入力 |
| 大ジャンプ | 一瞬下要素へ入力後、上要素へ入力 |

※上要素＝↖or↑or↗　下要素＝↙or↓or↘

GAME SYSTEM
## ―特殊操作―

特殊操作では「97〜98」にあったパワーMAX発動が復活したことに注目。内容は次ページ以降を参照してほしい。
そのほかの部分は特に変更無し。回避系のシステムは「攻撃避け」や「かわし移動」になることも予想されていたが、前転&後転タイプの緊急回避に落ち着いたようだ。

### 特殊操作一覧

| | |
|---|---|
| [illegible] | ←or→＋AB同時押し |
| [illegible] | CD同時押し |
| [illegible] | 近距離で←or→＋CorD |
| [illegible] | 通常投げでつかまれたときに相手と同じ通常投げコマンドを入力 |
| [illegible] | ダウン直前にAB同時押し |
| [illegible] | BC同時押し |
| [illegible] | スタートボタン |

AB同時押しは緊急回避。前作までは打撃に対して無敵の状態で移動するものだったが、本作では？

シリーズ伝統の吹っ飛ばし攻撃はもちろん本作でも健在。通常投げ、受け身などもそのままだ。

# RYUJI YAMAZAKI

### 山崎 竜二

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 我流喧嘩殺法 |
| 誕生日 | 8月8日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 192cm |
| 体重 | 96kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | ナイフコレクション |
| 好きな食べ物 | 馬刺し |
| 得意スポーツ | 無し |
| 大切なもの | 自分の利益に関わることすべて |
| 嫌いなもの | 労働 |

# BLUE MARY

### ブルー・マリー

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | コマンドサンボ |
| 誕生日 | 2月4日 |
| 出身地 | アメリカ |
| 身長 | 168cm |
| 体重 | 49kg |
| スリーサイズ | [illegible] |
| 血液型 | AB |
| 趣味 | バイクツーリング |
| 好きな食べ物 | ビーフカップ |
| 得意スポーツ | 野球 |
| 大切なもの | 革ジャン |
| 嫌いなもの | ネコ |

# BILLY KANE

### ビリー・カーン

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 棒術 |
| 誕生日 | 12月25日 |
| 出身地 | イギリス |
| 身長 | 179cm |
| 体重 | 77kg |
| 血液型 | B |
| 趣味 | 洗濯 |
| 好きな食べ物 | 卵料理 |
| 得意スポーツ | 棒高跳び |
| 大切なもの | 妹 |
| 嫌いなもの | 命令 |

これは超必殺技のギロチンか？山崎の代名詞ともいえる蛇使い、および蛇だまし（蛇使いキャンセル）の性能も気になるところだ。

# KOF'97 TEAM

## '97チーム

「'97」でユーザー投票によって新キャラに選ばれただけあって、その人気は根強かった。山崎、ビリーのカムバックにより、旧「97スペシャルチーム」が完全復活！

コマンドサンボがベースだけあり、打撃から投げや関節技につなぐ技が多いマリー。写真は乱舞系超必殺技のM.スプラッシュローズ？

「餓狼」シリーズ出身のビリーだが、この超必殺技、大旋風は「KOF」シリーズオリジナル。無数の三節棍を振り回して相手を痛打！

YASHIRO NANAKASE

SHERMIE

CHRIS

**シェルミー**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 主に投げが中心（ブリッジは得意） |
| 誕生日 | 2月13日 |
| 出身地 | フランス |
| 身長 | 173cm |
| 体重 | 68kg |
| スリーサイズ | 92・63・87 |
| 血液型 | B |
| 趣味 | バンド、仏映画鑑賞、ハムスターの飼育 |
| 好きな食べ物 | 魚（特に光もの）、納豆巻き、牛丼屋の朝定 |
| 得意スポーツ | フィギュアスケート |
| 大切なもの | パソコン、ハムスター |
| 嫌いなもの | セロリ、高校野球 |

**七枷 社**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 主に打撃系の技が中心 |
| 誕生日 | 12月31日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 190cm |
| 体重 | 99kg |
| 血液型 | O |
| 趣味 | バンド、旅行 |
| 好きな食べ物 | 穂先メンマ、ラーメン（特にインスタント） |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | ナス、狭いところ |

**クリス**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | [illegible] |
| 誕生日 | [illegible] |
| 出身地 | [illegible] |
| 身長 | [illegible] |
| 体重 | 48kg |
| 血液型 | AB |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | ブータン |
| 得意スポーツ | オリエンテーリング |
| 大切なもの | 自然 |
| 嫌いなもの | グミキャンディー、髪を気軽に触る人、ウソをつく人 |

攻撃避けのような動作を行なうシェルミー。新技なのだろうか？社の技は土煙からして突進技、強のジェットカウンターだろう。

庵をライバル視しているという設定もある社が、弱ジェットカウンター（？）でクリスを迎え撃つ。その力強さに陰りはないようだ。

スピード型のクリスは、移動する技や移動しつつ攻撃する技が豊富だった。繰り出しているのは突進技のシューティングダンサーか？

# KOF'98 TEAM

## '98チーム

陽気なバンド仲間という表の顔に、オロチ八傑集という裏の顔を併せ持つ三人。キャラ的にも裏表2パターン存在していたが、キャラカラーを見る限りでは表の顔での復活のようだ。

GAME SYSTEM
―パワーゲージ―

主に攻撃することでたまっていくパワーゲージ。MAXになるとストックされ（ゲージ横の数字がストック数）、それを消費することで左表の行動を取ることが可能。前作で通常時のシステムとなったスーパーキャンセルは本作でも継承されているようだ。なお、最大ストック数は一人目だと三本までと少ないが、二人目、三人目になるにつれて四本、五本と増えていくぞ。

### パワーゲージを消費する行動

- ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃
- ガードキャンセル緊急回避
- パワーMAX発動
- 超必殺技
- MAX超必殺技 ※
- スーパーキャンセル

※パワーMAX発動中のみ

三人目になると最大で五本までためられるようになる。パワーゲージ依存型のキャラは後に回そう。

キャラによっては生命線ともいえるパワーゲージ。最大ストック数は一人目だと三本までだが

GAME SYSTEM

## ―パワーMAX発動―

パワーゲージをためてBCを同時に押すと、ストックを一つ消費してパワーMAX発動を行なえる。発動後は一定時間（パワーゲージ上のタイマーが切れるまで）キャラがパワーアップ。加えて、超必殺技をパワーゲージ消費無しで出したり、パワーゲージを消費してより強力なMAX超必殺技を出すことができる。

BC同時押しでパワーMAX発動！得られる効果は今のところ不明だが、特殊な効果に期待したい。

パワーゲージの上にタイマーが出現し、少しずつ減っていく。これが切れるまで効果が持続するのだ。

さらにゲージ消費でMAX超必殺技か。使用後タイマーは消えるようだ。

# KOF'99 TEAM

## '99チーム

ネスツの元から脱走し、ネスツを壊滅するべく闘った「ネスツ編」の主役格三人が「99チーム」として参戦。謎は新ストーリーでの活躍に期待!?

京の戦闘力を移植されているK'は、炎を駆る力を持つ。目の前に炎の輪を放つアイントリガーでけん制、ここからの追加技は果たして？

### K'（ケイ・ダッシュ）

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 暴力 |
| 誕生日 | 不明 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 183cm |
| 体重 | 65kg |
| 血液型 | 不明 |
| 趣味 | 無し |
| 好きな食べ物 | ビーフジャーキー |
| 得意スポーツ | 無し（運動は苦手） |
| 大切なもの | 無し |
| 嫌いなもの | KOF |

マキシマはネスツにより体の各所を機械化されている。腕に仕込んだ弾薬を利用し、強烈なストレートを繰り出すベイパーキャノン！

K'の姉、セーラのクローンであるウィップ。鞭を操るだけあり、非常に長いリーチを持つ　写真の技はブーメラン・ショットか？

### ウィップ

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 鞭撃術＋ハイデルン流暗殺術 |
| 誕生日 | 10月12日 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 173cm |
| 体重 | 59kg |
| スリーサイズ | [illegible] |
| 血液型 | O |
| 趣味 | 無し |
| 好きな食べ物 | はちみつ |
| 得意スポーツ | 無し |
| 大切なもの | ウッドドゥ（鞭） |
| 嫌いなもの | 裏切り者 |

### マキシマ

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | "M式"格闘術 |
| 誕生日 | 3月2日 |
| 出身地 | カナダ |
| 身長 | 204cm |
| 体重 | 204kg |
| 血液型 | [illegible] |
| 趣味 | バイクツーリング |
| 好きな食べ物 | 甘いもの全般 |
| 得意スポーツ | ラグビー |
| 大切なもの | モミアゲ |
| 嫌いなもの | 納豆、意見を求める人 |

# KOF 2000 TEAM

## 2000チーム

「2000」にて参戦した新キャラから、麗、雛子の出場見送り組を除いた三人が「2000チーム」のメンバー。溢れんばかりの個性を持ち、何かを期待させてくれるキャラばかりだ。

### RAMON

**ラモン**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | ルチャ・リブレ |
| 誕生日 | 12月3日 |
| 出身地 | メキシコ |
| 身長 | 170cm |
| 体重 | 80kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | 子供たちと遊ぶこと |
| 好きな食べ物 | タコス、テキーラ |
| 得意スポーツ | プロレス |
| 大切なもの | 先輩にもらったマスク、美しいヴァネッサ |
| 嫌いなもの | 反則、場外負け |

ラモンの格闘スタイルはルチャ・リブレ（メキシコのアクロバチックなプロレス）。魅せてナンボ！

### VANESSA

**ヴァネッサ**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | ボクシング |
| 誕生日 | [illegible] |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | [illegible] |
| 体重 | [illegible] |
| 血液型 | B |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | ビール |
| 得意スポーツ | 一通りこなす |
| 大切なもの | 結婚指輪 |
| 嫌いなもの | 優柔不断な人、幽霊 |

ヴァネッサの攻撃は大半が拳によるもの。新たに、「RB餓狼2」のリックのヘリオンに似た技を会得!?

### SETH

**セス**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 護身術 |
| 誕生日 | 8月1日 |
| 出身地 | アメリカ |
| 身長 | 190cm |
| 体重 | 108kg |
| 血液型 | B |
| 趣味 | 盆栽、ドライブ |
| 好きな食べ物 | 野菜、果物（ベジタリアン） |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | ネクタイ、家族 |
| 嫌いなもの | 飛行機 |

護身術で闘うセスは当て身投げ系の技が豊富。この構えはジャンプ攻撃と必殺技を取れる弱胴取りか。

# JAPAN TEAM

## 日本チーム

前作のエンディングで、京たちに「本当の仲間」と認めてもらえなかった真吾が無念の出場見送り。元来のメンバー三人で挑む！　柴舟の元で修行を詰んだニュー真吾は次回作に期待!?

### KYO KUSANAGI

**草薙 京**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 草薙流古武術＋我流拳法 |
| 誕生日 | 12月12日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 181cm |
| 体重 | 75kg |
| 血液型 | B（RH-） |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | [illegible] |
| 得意スポーツ | アイスホッケー |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | [illegible] |

### GORO DAIMON

**大門 五郎**

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 柔道＋我流格闘術 |
| 誕生日 | 5月5日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 204cm |
| 体重 | 138kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | 自然と親しむこと |
| 好きな食べ物 | [illegible] |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | [illegible] |

# KULA DIAMOND

### クーラ・ダイアモンド

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | アンチK'アーツ |
| 誕生日 | 3月29日 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 169cm |
| 体重 | 48kg |
| スリーサイズ | 81・57・80 |
| 血液型 | 不明 |
| 趣味 | キャンディー修復のパーツ集め |
| 好きな食べ物 | いちごシャーベット<br>ペロペロキャンディー |
| 得意スポーツ | スケート |
| 大切なもの | キャンディー |
| 嫌いなもの | 人ごみ、炎 |

アンヘル最大の武器は、3パート全17技で構成される連続攻撃「アンチェイン」。新派生に期待！

K'に対抗するため、冷気を操る力を与えられたクーラ。クロウバイツも炎ではなく氷をまとっている。

K9999は変幻自在の右腕による異形の攻撃が特徴的。新技は突進技か？　それとも空中技なのか？

# ANGEL

### アンヘル

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | テキトー |
| 誕生日 | 3月6日 |
| 出身地 | メキシコ |
| 身長 | 168cm |
| 体重 | 書いたら殺す |
| スリーサイズ | 92・60・89 |
| 血液型 | O |
| 趣味 | 50ccバイクいじり、ライブ |
| 好きな食べ物 | テキーラ、サボテン刺し |
| 得意スポーツ | サッカー（主にキーパー） |
| 大切なもの | ヴィンテージB-3、デッキコート、P・Dシリーズの服 |
| 嫌いなもの | ギャンブル |

# K9999

### K9999（ケイ・フォーナイン）

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | [illegible]自身の力 |
| 誕生日 | 不明 |
| 出身地 | 不明（日本？） |
| 身長 | 168cm |
| 体重 | 58kg |
| 血液型 | B |
| 趣味 | バイク |
| 好きな食べ物 | ピーナツ |
| 得意スポーツ | 無し（何をやらせてもダメ） |
| 大切なもの | 愛車のバイク |
| 嫌いなもの | 命令、命令する奴 |

# KOF 2001 TEAM

## 2001チーム

「2001チーム」にはネスツ所属の若手改造人間（？）たちが集結。新キャラは次回作で比較的大きな性能変更を受ける傾向にあるので、K9999とアンヘルには特に期待したい。

（写真左上）闇払いを放つ庵に対し、軽く跳び上がりながら蹴り技を繰り出さんとする京。七拾五式・改の途中に見えるが、新技の可能性も……。

（写真上）ストライカー絡みの固めと連続技が強烈だった紅丸だが、ストライカーの無い本作では？　写真はヒット数を見るに反動三段蹴りだろう。

（写真左）前作で見事復活を遂げた大門が、本作でも引き続き参戦。前作での性能は「98」ベースだったので、本作では新技に期待したいところ。

# BENIMARU NIKAIDO

### 二階堂 紅丸

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | シューティング |
| 誕生日 | 6月6日 |
| 出身地 | 日本（日米ハーフ） |
| 身長 | 180cm |
| 体重 | 70kg |
| 血液型 | O |
| 趣味 | スカイクルージング、料理 |
| 好きな食べ物 | 刺身、パスタ、コーヒー |
| 得意スポーツ | クレー射撃、高飛び込み |
| 大切なもの | 自分自身 |
| 嫌いなもの | おたく、後悔 |

# FATAL FURY TEAM

## 餓狼伝説チーム

「餓狼チーム」のメンバーは、SNK格ゲーの初期を引っ張り、今も変わらぬ活躍を見せているテリー、アンディ、ジョー。彼らが居なくちゃ「KOF」は始まらない！

### JOE HIGASHI

**ジョー・ヒガシ**

- 格闘スタイル　ムエタイ
- 誕生日　3月29日
- 出身地　日本
- 身長　[illegible]
- 体重　71kg
- 血液型　AB
- 趣味　[illegible]
- 好きな食べ物　ワニの[illegible]
- 得意スポーツ　格闘技全般
- 大切なもの　はちまき
- 嫌いなもの　正装すること

ジョーの超必殺技といえばコレ、スクリューアッパー。そして挑発といえば……尻出し復活なるか？

### ANDY BOGARD

**アンディ・ボガード**

- 格闘スタイル　骨法
- 誕生日　8月16日
- 出身地　アメリカ
- 身長　172cm
- 体重　67kg
- 血液型　A
- 趣味　修業
- 好きな食べ物　納豆スパゲティ
- 得意スポーツ　ショートトラック
- 大切なもの　修業時代の写真
- 嫌いなもの　犬

### TERRY BOGARD

**テリー・ボガード**

- 格闘スタイル　マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
- 誕生日　3月15日
- 出身地　アメリカ
- 身長　182cm
- 体重　82kg
- 血液型　O
- 趣味　ビデオゲーム、トローリング
- 好きな食べ物　ファーストフード
- 得意スポーツ　バスケットボール
- 大切なもの　ジェフの形見のグローブ
- 嫌いなもの　なめくじ

テリーの代名詞的必殺技の一つ、クラックシュート。ジャンプ防止性能とガード時のスキはいかに？

激・飛翔拳でけん制するアンディ。過去のシリーズでは使い勝手が悪かっただけに性能アップを期待！

# PSYCHO SOLDIER TEAM

## サイコソルジャーチーム

次回作以降でストーリーに深く絡んできそうなパオを控えに回し、アテナ、ケンスウ、チンで闘いに挑む「サイコソルジャーチーム」。果たしてアテナとケンスウの仲は進展するのか？

### SIE KENSOU

**椎 拳崇（シイ ケンスウ）**

- 格闘スタイル　超能力＋中国拳法
- 誕生日　9月23日
- 出身地　中国
- 身長　172cm
- 体重　[illegible]kg
- 血液型　B
- 趣味　[illegible]
- 好きな食べ物　肉まん
- 得意スポーツ　サッカー
- 大切なもの　ファンから貰ったぬいぐるみ
- 嫌いなもの　修業

### ATHENA ASAMIYA

**麻宮 アテナ**

- 格闘スタイル　超能力＋中国拳法
- 誕生日　3月14日
- 出身地　日本
- 身長　163cm
- 体重　49kg
- スリーサイズ　83・57・82
- 血液型　B
- 趣味　ホームページ作り、通販
- 好きな食べ物　もみじまんじゅう、胡麻きな粉を牛乳でといたもの
- 得意スポーツ　ラクロス
- 大切なもの　ピーターラビットのティーセット
- 嫌いなもの　バッタ

# KOREA TEAM

## 韓国チーム

「韓国」といえばこの三人組、キム、チャン、チョイ。バランス型、パワー型、スピード型と三者三様のテコンドー（？）で、「KOF2002」にコリアン旋風を巻き起こす！

チョイの超必殺技といえば真！超絶竜巻真空斬。性能はシリーズによってまちまちだが、本作では？

## KIM KAPHWAN

### キム・カッファン

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | テコンドー |
| 誕生日 | 12月21日 |
| 出身地 | 韓国 |
| 身長 | 176cm |
| 体重 | 78kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | カラオケ |
| 好きな食べ物 | 焼肉 |
| 得意スポーツ | 体操 |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | 悪 |

## CHANG KOEHAN

### チャン・コーハン

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | テコンドー＋パワー重視 |
| 誕生日 | 10月21日 |
| 出身地 | 韓国 |
| 身長 | 227cm |
| 体重 | 303kg |
| 血液型 | B |
| 趣味 | ものを破壊すること |
| 好きな食べ物 | 牛の丸焼き |
| 得意スポーツ | 卓球 |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | [illegible] |

## CHOI BOUNGE

### チョイ・ボンゲ

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | テコンドー＋スピード重視 |
| 誕生日 | 10月25日 |
| 出身地 | 韓国 |
| 身長 | 153cm |
| 体重 | 44kg |
| 血液型 | B |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | カニ |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | [illegible] |

半月斬と思われる技を繰り出すキム。得意の鳳凰脚を絡めた、一発性の高い連続技は健在か？

チャンの豪快なボディプレス！鉄球大圧殺なのだろうが、実は新技だったりすると面白いかも。

（写真左上）大幅イメチェンのアテナ。チアガール風の衣装に身を包み、髪型は昔ながらのロングヘアに。この技はサイコボール？　それとも新技？

（写真上）鉄球大圧殺らしき技で襲いかかるチャン。一方ケンスウは……両手を挙げてビックリポーズ。挑発か、攻撃避けか、それとも当て身系の新技？

（写真左）飲めば飲むほど強くなる！　酔拳の使い手であるチンが、噴炎口でチョイを迎撃。前作で加わった飲酒関係の技がどうなるか楽しみ。

## CHIN GENTSAI

### 鎮 元斎（チン ゲンサイ）

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 中国拳法全般（主に酔拳を使用） |
| 誕生日 | 4月27日 |
| 出身地 | 中国 |
| 身長 | 164cm |
| 体重 | 53kg |
| 血液型 | [illegible] |
| 趣味 | [illegible] |
| 好きな食べ物 | サーモンレモン、レタスチャーハン、他 |
| 得意スポーツ | 散歩、ヨーヨー |
| 大切なもの | 酒 |
| 嫌いなもの | パンダ |

# IKARI TEAM
## 怒チーム

御大ハイデルンが身を引き、「'96」や「'97」の構成に戻った「怒チーム」。どのキャラもシリーズ通して安定した強さを保っていたが、本作ではいかに？

RALF JONES

### ラルフ

| 格闘スタイル | マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術 |
| --- | --- |
| 誕生日 | 8月25日 |
| 出身地 | アメリカ |
| 身長 | 188cm |
| 体重 | 110kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | ナイフコレクション |
| 好きな食べ物 | ガム |
| 得意スポーツ | 野球 |
| 大切なもの | 大統領から貰った勲章 |
| 嫌いなもの | ヘビ |

豪快な必殺技とパワーがラルフの持ち味。ラルフキックでハリケーンアッパーを跳び越しつつ急襲！

LEONA

CLARK STIL

### クラーク

| 格闘スタイル | マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術 |
| --- | --- |
| 誕生日 | 5月7日 |
| 出身地 | アメリカ |
| 身長 | 187cm |
| 体重 | 105kg |
| 血液型 | A |
| 趣味 | ガンコレクション |
| 好きな食べ物 | オートミール |
| 得意スポーツ | レスリング |
| 大切なもの | グラサン |
| 嫌いなもの | なめくじ |

### レオナ

| 格闘スタイル | マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術 |
| --- | --- |
| 誕生日 | 1月10日 |
| 出身地 | 不明 |
| 身長 | 176cm |
| 体重 | 66kg |
| スリーサイズ | 84・60・87 |
| 血液型 | B |
| 趣味 | 工場見学 |
| 好きな食べ物 | 野菜 |
| 得意スポーツ | [illegible] |
| 大切なもの | 特になし |
| 嫌いなもの | [illegible] |

ついにシャイニング・ウイザードまでも会得したクラーク。コマンド投げ後の新たな追撃技かも？

レオナ。イヤリング爆弾2・ハートアタックでビリーを爆破！　そろそろ新技にも期待したい!?

# WOMAN FIGHTERS TEAM
## 女性格闘家チーム

1チームの人数が減ったことにより、最も大きな影響を受けたのがこの「女性格闘家チーム」。ユリとメイ・リーが新しく加入し、前作のメンバーは舞以外出場していないのだから驚きだ。

YURI SAKAZAKI

### 不知火 舞

| 格闘スタイル | [illegible] |
| --- | --- |
| 誕生日 | [illegible] |
| 出身地 | [illegible] |
| 身長 | [illegible] |
| 体重 | [illegible] |
| スリーサイズ | 87・54・90 |
| 血液型 | B |
| 趣味 | 料理（お弁当作り） |
| 好きな食べ物 | お雑煮 |
| 得意スポーツ | 羽根突き |
| 大切なもの | おばあちゃんの形見のかんざし |
| 嫌いなもの | 蜘蛛 |

### ユリ・サカザキ

| 格闘スタイル | 極限流空手 |
| --- | --- |
| 誕生日 | 12月7日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | 168cm |
| 体重 | 54kg |
| スリーサイズ | 82・58・86 |
| 血液型 | A |
| 趣味 | カラオケ |
| 好きな食べ物 | 甘口カレー、梅干し（自家製）、かす |
| 得意スポーツ | ソフトボール |
| 大切なもの | 友達、ママの形見のイヤリング |
| 嫌いなもの | タコ、タコみたいな人、優柔不断な男 |

MAI SHIRANUI

# ART OF FIGHTING TEAM

## 龍虎の拳チーム

3on3となった本作では、亜流ともいえる(?)ユリを女性格闘家チームに任せ、純血の極限流空手戦士、リョウ、ロバート、タクマで参戦。極限流空手の神髄を見せられるか!?

ROBERT GARCIA

### ロバート・ガルシア

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 極限流空手 |
| 誕生日 | 12月25日 |
| 出身地 | イタリア |
| 身長 | 180cm |
| 体重 | 85kg |
| 血液型 | AB |
| 趣味 | 車のコレクション |
| 好きな食べ物 | 焼きソバ、すし |
| 得意スポーツ | モータースポーツ |
| 大切なもの | [illegible] |
| 嫌いなもの | ラッキョウ |

TAKUMA SAKAZAKI

### タクマ・サカザキ

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 極限流空手 |
| 誕生日 | 2月4日 |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | [illegible] |
| 体重 | [illegible] |
| 血液型 | O |
| 趣味 | ソバ打ち |
| 好きな食べ物 | 白米、味噌汁、青粒、酢大豆 |
| 得意スポーツ | 格闘技全般 |
| 大切なもの | 二人の子供、[illegible]<br>極限流空手 |
| 嫌いなもの | ヘビ |

ウィービング中のヴァネッサにリョウが虎煌拳を放つ！　本作でもリョウの虎煌拳は飛ばないようだ。

ロバートの龍撃拳はモーションが変更されれいるが、しっかり飛んでくれそうな雰囲気で一安心。

ラモンの空中殺法を新技(?)で迎撃せんとするタクマ。当て身技か、それとも単なる打撃技か？

### リョウ・サカザキ

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | 極限流空手 |
| 誕生日 | [illegible] |
| 出身地 | 日本 |
| 身長 | [illegible] |
| 体重 | 75kg |
| 血液型 | O |
| 趣味 | 日曜大工 |
| 好きな食べ物 | [illegible] |
| 得意スポーツ | 相撲 |
| 大切なもの | バイク、鳥(名前：タツマキ) |
| 嫌いなもの | 足がいっぱい付いた虫 |

RYO SAKAZAKI

(写真左上)ムササビの舞で果敢に攻め込む舞。多彩な必殺技は健在なのだろう。だが、山崎はサドマゾの体勢。このまま返されてしまうのか？

(写真上)ユリの対空技といえばやはりこの技、空牙(ユリちょうアッパー)。新たなパク……もといオリジナルアレンジ技はあるのだろうか？

(写真左)見慣れぬエフェクトを放ちつつビリーの超火炎旋風棍に突進するメイ・リー。マフラーを付けているので、ヒーローモードの技なのだろう。

"MAY" LEE JINJU

### メイ・リー

| | |
|---|---|
| 格闘スタイル | テコンドー(オリジナルアレンジ入り) |
| 誕生日 | 5月24日 |
| 出身地 | 韓国 |
| 身長 | 164cm |
| 体重 | [illegible] |
| 血液型 | B |
| 趣味 | ビデオ鑑賞(主に特撮ヒーロー系) |
| 好きな食べ物 | とりの唐揚げ、冷麺 |
| 得意スポーツ | テコンドー |
| 大切なもの | ある人にもらった赤いマフラーとグローブ |
| 嫌いなもの | 悪 |

~「2002」リリース直前記念「2001」総決算イラスト大会~

# あばよ夏休みスペシャル

KOFファンページ

# KOFッ子 KINGDOM

『K.O.F.2002（仮）』近日発売！ K.O.F.ファンが狂喜乱舞するこのニュースに伴い、K.O.F.ファンページ「KOFッ子 KINGDOM」も堂々2ページに領土拡大！ そこで今回は新着イラストに加えて、国民から搾取……もとい臣民の善意による血税『2001』のイラストストックをどーんと復活掲載させてしまったぞ。臣民諸君は『2002』投稿作品開発を寝食忘れて進めてくれたまえ！

**埼玉県 金子信之君**
☆バイテルン傭兵団の勝利とは任務遂行でなく、仲間と共に迎えるものこそ勝利。

**埼玉県 藤まみるさん**
☆『2001』発表当初からK9999を描き続けてくれたまみる嬢。彼らが残留してよかったですね！

**群馬県 BOS君**
☆陳の暴災招来は中華キャノンですか？ と問うてみるアル。ていうか、残念ね香緋。『2003（仮）』に期待！

**神奈川県 イズミモチョさん**
☆なんだか姫争奪戦って感じのイラストですな。騎士には遠〜い二人だけど、勢いでかっさらうカンジ。

**東京都 葉月忍さん**
☆マイキャラのいない人生は無意味である。さぁ、君も『2002』で俺チームを作れ！ 各作品ごとのベスト俺チームを作りやがれ一！

**北海道 月光庵さん**
☆お疲れさん『2001』。ドリームマッチの明日に向かってみんな鉄球大暴走よっ！ ロケテストが数時間待ちでも並ぶ方向性で！

## サイコソルジャーチーム特集 というか 麻宮アテナ・ソロコンサート

サイコソルジャーチームイラストも、[illegible]まり具合は大人気[illegible]だったのですが、つまり99％アテナだったわけで、タイアグラムじゅうせろなわけで。まあ、このチームは初代'94からいるので『最古』ソルジャーなんでな、くはっ（[illegible]）。

**岩手県 ばっきゅーん☆さん**
☆今はもう青空見えてるけど。まだまだハッピー[illegible]きまくりのサイコソルジャー部。ノーサイキック、ノーライフですよ！

**長野県 RED EYE'S君**
☆『2003』の衣装はこれじゃい。リボン[illegible]一本でしょう。新アテナに対するご感想は王国まで[illegible]

**兵庫県 夏ッ子番長さん**
☆全作品のアテナを描いてくれた夏ッ子つぁん。このカツッも[illegible]

**[illegible]県 猫野まひるさん**
☆一曲ごとに衣装替えなきゃ、ですね。[illegible]アテナソロコンサート『2002』[illegible]

**茨城県 きくらげさん**
☆ビットはペット？ 飼育には[illegible]パワーを注ぐことですな。

**大阪府 Rikotoさん**
☆[illegible]

**埼玉県 うようよさん**
☆偽調査によると、成人男性の9割がセーラー服[illegible]テナを連想するらしい。国民的アイドルといえよう！

**広島県 椎名ken助さん**
☆これはまた独特な体型のサイコソルジャー[illegible]の流し目もイカス。アテナ以外は[illegible]

はみだし王子さま [illegible]

**福岡県　夕月一王さん**
☆邪な風が舞い戻るように、ゲーニッツがK.O.F.にやってくる……かも。ボスや隠しキャラでやってくる……かもー。

**東京都　守山いつかさん**
☆『2002』の"ちょう"は一体何？……ユリちょうサレンダーとか？

**北海道　ぷぷるんさん**
☆間に合わねーっ、『2002』に遅刻しちまうってな状況？

**大分県　R月M漣さん**
☆何に壊れた、誰が壊した。今年も彼の呻き声が近づいて遠ざかる。

**熊本県　五木野冴森さん**
☆太怪獣しオデスの暴走に人類は滅ぼされてしまうのでしょうか、神よ。キングオブモンスターズなのですか、ゴッド。

**神奈川県　マリ夫'さん**
☆はい、とりあえずゲリラコスプレ罪で君たち連行。言い訳は署で聞こう。しっぽりと取り調べてやろうやないけ。

**神奈川県　鳳凰寺嵐さん**
☆コスチュームが同じなら中身は誰でもよかとですかーっ。とりあえず、メイちゃん残留おめでとースペシャル！

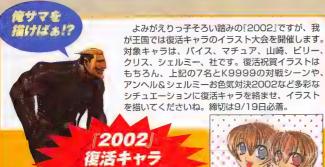
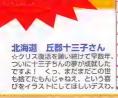
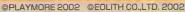
世界最強のロリ風に味付けされたイラストを決定する「キング・オブ・ロリティカーズ」が今年も開催されます。町内の皆さまお誘いあわせの上、ご参加ください。でも、親には見せちゃダメだ。

**千葉県　寵crown君**
☆K.O.L.初代チャンピオンに決定！　賞金はロリっとした原子力潜水艦の中で……（爆破）。

**北海道　ハヤテユウトさん**
☆涼しい＝クーラというイメージを上手に増幅させているトコロが素晴らしいかと。

**北海道　久遠堂梨花さん**
☆口の中に広がるのは金色の蜜の味？　それとも鞭の味か。ウィップの弟さんの出場は大丈夫なのか……？

**茨城県　モエモエ萌つんさん**
☆萌つんは新作に出られるか？　イラストのように、僕らに元気と花びらを！

**山口県　西河貴教君**
☆僕には分かるっ。西河君には『2002』の新キャラにスポーツチームが見えていることが！　そして、信じ続けていることが！

**埼玉県　白金星君**
☆幸せ状態の維持に必要な強い力。K'兄ちゃん頑張って。かったりぃ、と言いながらも仕事はこなすタイプね。

よみがえりっ子そろい踏みの『2002』ですが、我が王国では復活キャラのイラスト大会を開催します。対象キャラは、バイス、マチュア、山崎、ビリー、クリス、シェルミー、社です。復活祝賀イラストはもちろん、上記の7名とK9999の対戦シーンや、アンヘル＆シェルミーお色気対決2002など多彩なシチュエーションに復活キャラを絡ませ、イラストを描いてくださいね。締切は9/19日必着。

**北海道　丘郡十三子さん**
☆クリス復活を願い続けて早数年、ついに十三子ちゃんの夢が成就したですよ！　くっ、まだまだこの世も捨てたもんじゃねえ、という喜びをイラストにしてほしいデスわ。

# キミは、「進化」に適応できるか？

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4 ™



本記事のP28～42、連続技において以下のようなアイコンを使用しています。
**力**：カウンターヒット時のコンボ **軽** **中**：それぞれ「軽量級（アオイ、パイ、サラ、ベネッサ）」「中量級（シュン、リオン、レイ・フェイ、カゲ、ゴウ、ブラッド、ラウ、ジャッキー、アキラ）」を表します（無印なら重量級（ウルフ、ジェフリー）にも入る）。基本的にそのアイコンの示す重量の相手までに決まります。重量別のうち、さらに細かい重さの違いについては、上記のキャラの右へいくほど重くなります。例外についてはコンボ解説文を参照 **平**：足位置が平行時のコンボ **八**：足位置がハの字時のコンボ **係**：連係（回避できる可能性がある）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除き、キャラクターが右を向いているときのもの。技後の有利／不利や威力などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事中においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作を「EVO」と略記しています。

**発売直後の現在は、とにかく情報で差が付く時期だ。新連係にいち早く対応し、アドバンテージを握ろう！**

バーチャファイター4 エボリューション
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年8月初旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

# 新・投げコンボの抜け方

ハマる前に覚えよう

投げコンボの抜け方を知らないのは、あまりに無防備だ。最大ダメージの選択を回避するためにはどうしたらいいか、覚えておこう

Text：[illegible]之字元帥

## ゴウ・掴み

### ●投げ方向と攻撃力順位

| 攻撃力順位 | ゴウ側のコマンド | 技名 | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | ⇦・⇦Ⓟ+Ⓖ | 夜叉車 | |
| 2 | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 大外落・[illegible] | |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | [illegible]落 | |
| 3 | ⇨・⇨Ⓟ+Ⓖ | 大外車 | |
| | ⇩・⇨Ⓟ+Ⓖ | 送り足払い・剛～止 | |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 足払い・剛～止 | |
| 4 | ⇩・⇦Ⓟ+Ⓖ | 大外刈り | |
| | ⇧・⇨Ⓟ+Ⓖ | 大外刈り | |
| | ⇩・⇧Ⓟ+Ⓖ | 足払い | ダウン投げ確定 |
| | ⇧・⇩Ⓟ+Ⓖ | 送り足払い | ダウン投げ確定 |
| 5 | ⇨Ⓟ+Ⓖ | 大外刈り | |
| | ⇩・⇦Ⓟ+Ⓖ | 膝車 | |
| | ⇧・⇦Ⓟ+Ⓖ | 膝車 | |
| 6 | ⇦Ⓟ+Ⓖ | 球投 | |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 送り足払い | ダウン投げ確定 |
| | ⇨・⇧Ⓟ+Ⓖ | 足払い | ダウン投げ確定 |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 送り足払い | ダウン投げ確定 |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 足払い | ダウン投げ確定 |
| 7 | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 送り足払い | ダウン投げ確定 |
| | [illegible]Ⓟ+Ⓖ | 足払い | ダウン投げ確定 |

「掴み」状態からの脱出法は、投げの種類を読んで、ゴウの入力と逆にレバーを入れるというもの（ゴウが⇧ならこちらは⇩、⇨なら⇦といった具合）。唯一の例外は突き飛ばし（掴み中Ⓟ+Ⓖ、抜けコマンドはⒼ）だが、これは決められてもわずかに不利になるだけなので、無視してもいいだろう。さて、表からも分かるように、掴みからの投げ技のうち攻撃力の高いものは⇦か⇨で終わるものがほとんど。従って、こちらも⇨か⇦の抜けを重視すれば大きな被害は受けにくい。一方、⇧ or ⇩方向の投げ（足払い系）は、攻撃力こそ低いがダウン投げが確定するものが多い。投げられたらダウン投げ抜けも忘れずに。

最大ダメージの投げ技は夜叉車。少なくともこれだけは防ぎたい。

足払い系の投げ技をくらったら、ダウン投げ抜けを入力すること。

## リオン・撲歩

撲歩からの連環錯捶は、⇨Ⓖ（1P時）でガードできる（リオン側が1～2発目で止めた場合は投げで反撃可）。このガードは横投げ（落首双手と落首断腿）抜けと重複入力も可能だが、ガード入力したときにリオン側が何もしてこないと、失敗ポーズが出てスキを作ってしまう。

### ●撲歩中の新技

## ベネッサ・テイクダウン

オフェンシブスタイルのテイクダウンをくらった後は三択になっている。Ⓖと⇩ⒼとⓅ+Ⓖの3種を使い分けて防御しよう。安定防御法はないが、3発目は攻撃力の高いⓅ+Ⓖを警戒した方がいいかも。

### ●テイクダウン中の技はこの4種

## ブラッド・首相撲

特定の打撃技がヒットしたときに移行する首相撲。ブラッド側は首相撲中、ヒジ（エルボースラッシュ）とヒザ（ゴッコーティーカウ）の2種類の攻撃と、移動技（ポジションチェンジ）を出すことができる。それぞれの抜け方は、ヒジがⒼ、ヒザが⇩Ⓖ、移動技はブラッドの入力とは逆側にレバーを入力（⇧ or ⇩ or ⇦の3種）すればいい。大安定の抜け方は、Ⓖを押しながらレバーを⇩に入れ続けるというもの。エルボースラッシュはくらってしまうが、この場合も1回でダウンしてしまうので比較的安全だ。なお、移動技（2回目）をくらった後はこちらがやや不利な状態。その場でガードしていると防げない攻撃があるので、ダッシュで逃げよう。

### ●首相撲中の技はこの3種

**ダウン投げ抜けについて**：ゴウやウルフなどが持つダウン投げは抜けることができるが、そのコマンドは少々特殊。1P側、2P側にかかわらず、[illegible]Ⓟ+Ⓖまたは[illegible]Ⓟ+Ⓖの二択になっているのだ。これは、投げの最中にカメラアングルが変化する可能性を考慮してのことと思われるが、慣れないうちは混乱しがち。特に、[illegible]Ⓟ+Ⓖは入力しないように注意したい。

『EVO』から始めるバーチャ講座

VOLUME 1

# 新作で仕切り直し！ 始めるチャンス!! キャラクター選びの指針

「VF4」やりたいんだけど、なんか出遅れちゃった！ そんなアナタにお届けするのが、今月からスタートするこのコーナー。今からでもダイジョーブ。愛するマイキャラを選んで、盛り上がりの中に身を投じてみましょうヨー！

講師：カーコ先生(ニセ) Feat.仏のウルフ

自分の使用キャラクターを決めるなら、キャラクター性能、外見、性別など、様々な要素を踏まえて慎重に考慮するべき。だって、それくらいちゃんと考えた方が、使用キャラクターに対する愛も生まれるってもんですよ！ それでも悩んじゃって仕方がないっていう方のために、用意しました！ 使用キャラクター選別フローチャート!!

このフローチャートには最近研究されてる心理学の法則に基づいて制作された、アルカディアオリジナルのナイスでスペシャルな設問がたっぷり用意されてます。

これさえあれば、使用キャラクターで悩んだ思春期ともサヨナラできることは間違い無し！ 夏は終わっちゃったけど、納得できるマイラヴァーを見付けて、大人への第一歩を踏み出しましょうネ！

どれを使うか迷っちゃうアナタ。下のフローチャートをぜひ参考にしてみてネ。

## キミはどのタイプ？ Yes,Noチェック!! 10秒で決まる!!

START
楽な人生がスキだ
Yesなら赤 Noなら青

- 占いは信じる？
- 兄弟愛？
- 物事をシンプルにとらえるタイプだ
- 「ハッフッホ～!!」「オウイェ～～!!」
- 今、彼氏 or 彼女は居ますか？
- 自然をこよなく愛している
- 内緒だが、実はフタマタをかけている
- デブ専？
- デュラルの質感ってどんな感じ!?
  - A：ヌルヌル
  - B：カチカチ
  - C：オリバー・カーン
- 他人と一緒にされるのがイヤ！
- スレンダーな女の子が大好きだ!!
- 少林サッカー？
- 流行にはビンカン？

TYPE A：ジャッキー、サラ
TYPE B：ラウ、アキラ
TYPE C：ウルフ、ジェフリー
TYPE D：カゲ、リオン、シュン
TYPE E：ゴウ、ブラッド
TYPE F：パイ、アオイ
TYPE G：ベネッサ、レイ・フェイ

## TYPE A のアナタ 使いやすいオールラウンダー

ジャッキーとサラは、発生の早い中段攻撃、肘の使い勝手がとにかくいい！ 肘からの派生もあるため、肘を主軸に使って攻撃の主導権を握ることができます。ほかにも各種状況に対応できる技を多く持つため、初心者でも安心して使えるキャラクターといえるでしょう。ブライアント兄妹はどんなタイプにも対応できる、オールラウンダーなのです。

肘はブライアント兄妹の生命線。まずは肘がヒットまたはガードされた後の行動を覚えましょう。これを覚えるだけで、あなたのレベルは飛躍的に向上します！

## TYPE B のアナタ 圧倒的な破壊力で押し切る！

細かく手を出しつつ、威力のある空中コンボと投げで勝利をつかみ取る。そんなキャラクターです。

豪快な打撃音が耳から離れないアキラ。特に相手を壁際に追い込んだときの攻撃力は、脅威です。

相手を圧倒的な攻撃力でねじ伏せたい、なんていうアナタにぴったり。ラウは攻撃力の面でややアキラには劣るものの、中段や回転系の打撃を持つため、対応力の面で上の性能を見せます。逆にアキラは、直線的な打撃が多いですがダメージはピカイチ。負けた相手を〝悶絶〟させること間違い無しですヨ。

## TYPE C のアナタ 動きは遅いがハデさなら負けない！

技の発生が遅めなため、相手に試合の主導権を握られがちですが、見た目にハデな攻撃で相手を粉砕。耐えて耐えて逆転するというM的なプレイスタイルが人気の秘密です。

ジェフリーが打撃型、ウルフが投げ型と考えていいでしょう。自分の連係を磨くだけでなく、相手の連係を耐え切るガードの堅さが必要とされるキャラクターです。

相手の技を受け切ってこそプロレス。相手の全力以上の強さを見せ付けて、ねじ伏せるのです。もちろん、トドメはハデに。I LOVE ROCK!!

## TYPE D のアナタ トリッキーという言葉に惹かれる

「ほかの人とは違う」というスタイルを押し出したいならやはりこの三人がオススメ。どれもスタンダードなキャラクターには無い、トリッキーなアクションが持ち味です。それだけに、しっかり扱えるようになるまでに時間がかかってしまうのが唯一の難点。キャラクターに対する愛情でカバーしましょう。

特殊な性質の技が多いため、相手に対応されにくいという魅力を持っています。

その半面、自分で何をしているのか分からなくなってしまうことも。大変です。

## TYPE E のアナタ 新しモノ好きにはコレ！

レア、新作、限定、別注といった単語に弱いアナタにオススメなのが、今作から加わった新キャラクターの二人。どちらも特有の闘い方ができるのがうれしい限り。

ブラッドは打撃、ゴウは投げの比重が大きくなっています。新キャラクターなので、自分自身で技術を磨くことが要求されますが、同じキャラを使うライバルは少なめです。

特にゴウは掴みからの行動が特異なため、扱いにくいキャラクター。それだけに、うまくなれば相手にとって脅威になることは間違い無し。ヤリ込みましょう。

## TYPE F のアナタ キュートな女の子がダイスキ！

細かくペチペチと攻撃を当てて、相手が焦れてきたところに強烈な一発をお見舞いする。当て身技も取り入れれば、相手の怒りはさらに増すことでしょう。ハートに火を付けろ!?

本作において「可愛らしいキャラクター」といえばこのタイプ。パっと見の第一印象で惚れたとしても、それはまごうことなき愛なのです。性能的には、素早い打撃と手数で相手をほんろうしていくという闘い方が可能。また、どちらのキャラクターも相手の攻撃をさばいたり当て身する技を持っているので、華麗な立ち回りが行なえます。

## TYPE G のアナタ さばき技でワガママに闘う！

ジャッキー・チェン、ジェット・リー、こんな単語にビクっとしてしまうアナタにはこのキャラクター。あの日夢見た阿羅漢への思いを、ゲームの中で実現しましょう！ あ、忘れていましたがベネッサもこのタイプです。どちらのキャラクターもさばき技が豊富。不利な状況を逆手に取って、相手に逆二択を仕掛けましょう。

本当は少林寺を習いたかった……。そんな男性にオススメ。もちろん、女性でも構いませんよ。

たくましい腹筋が魅力的。ワガママなイントルードフックで相手を悶絶させましょう。

## まとめ 長く遊べるキャラクターを選ぼう！

勝ちポーズにウットリしたから、なんて理由でキャラクターを選んだってイイじゃないですか。大切なのは、自分自身が楽しいか楽しくないか。そこなんですよ！

どう？ 苦楽を共にするキャラクターは選べたかな？ 結局、見かけや性能だけじゃなく「自分が気に入ったかどうか」が重要なんです。

もし遊んでいて、ウルフの趣味がカラオケなのが気に入らない、サラの金髪が気に入らない、なんて理由があったら、途中でキャラクターを変えたっていいんですヨ。ぶっちゃけた話、楽しかったら何でもOKジャン！

# 対戦攻略

# Brad Burns

## ブラッド・バーンズ

Text 栗田

新キャラだけあって目新しい技が多く(当たり前)、まだブラッドを使いこなしている人は少ないハズ。まずは技の性質を知り、的確に連係を組み立てていこう。

NEW COMER

### ブラッドの基本戦術＆主要技

さまざまな連係で相手を押さえ込み、スキを見て強力な二択攻撃を仕掛けるのが基本戦術。そのために有効な技をいくつか紹介しよう。

**●ジャブ～スピンキック（Ⓟ Ⓚ）**／2発目のキャンセルを使ったフェイントが効果的。

**●ジャブ～ボディストレート（Ⓟ⇩Ⓟ）**／2発目が少しディレイのかかる中段技。ガード時、ノーマルヒット時は不利なので、たまに3発目に派生するなどして反撃を防ごう。

**●ルンピニーコンビネーション（⇨ⓅⓀ）**／1発目が当たれば連続技となり、やや有利な状態を作り出せる。1発目が半回転技でリーチが長く、2発目のディレイも有効。攻撃の起点として非常に役立つ。

●カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)／ヒザクラスの発生を持つ浮かせ技。非常に有利なときの二択に使い、大ダメージを狙おう。

### 各種移動技からの派生を知ろう

各種移動技の中で、オススメの技を解説していこう。

**●クロスアッパー（ダッキング中Ⓟ）**／大幅にディレイがかかるので、カウンターからの空中コンボを狙おう。ただし、ガードされるとミドルキッククラスの反撃を受ける。

**●ミドルスピンキック（ダッキング中Ⓚ＋Ⓖ）**／中段の全回転技。ガードされると肘クラスの反撃技を受けるが、足の先端をガードさせれば大きく間合いが広がり、反撃を受けづらくなる。

**●スウェーバックジャブ（スウェーバック中Ⓟ）**／ダッキングなどに派生可能（レバー入力のみ）。ヒット時は有利。

**●スマッシュフック（スリッピングライト中Ⓟ）**／ヒット時に相手を頭崩れにさせる上段技。なかなか発生が早い。

**●ボディブレイク（スリッピングレフト中Ⓟ）**／ヒット時に相手を腹崩れにさせる中段技。ただし、しゃがみガード中の相手はよろけるだけだ。ガードされても反撃を受けないので多用してもいいだろう。

### ニーアッパー（⇨Ⓚ）に注目しよう

カウンターヒット時に相手を浮かせ、空中コンボで1／3強のダメージを与えられる強力な技。発生はヒザクラスと少々遅めだが、ガードされても反撃を受けず、ノーマルヒット時はやや有利という点でも優秀。ただし、下記の空中コンボを決めるためには必ずダッキングに移行する必要があるため、ニーアッパーをガードされるとその分スキが大きくなる。コンボは安くなるが、移行せずに止めるのも手だ。

ニーアッパーをガードされてから肘を出されると、ダッキングの硬直にくらってしまう。

ガード時にスマッシュフックに派生させれば、肘クラスの技をつぶすことができる。

### ショベルフック（⇩Ⓟ＋Ⓚ）からの大ダメージコンボを狙え！

ショベルフックからは、少しだけディレイがかかるショベルフック　ダブル（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）、さらにショベルフック　トリプル（⇩Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）まで派生でき、そのなかの好きなポイントでラストショット（⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）を出せるという特殊な技。1発目をしゃがみ状態の相手に当ててよろめかせたときと1発目小カウンターヒット時、それぞれのカウンターヒット時はラストショットが連続技になる。

ラストショットを出さずに連係を途中で止め、相手のしゃがみⓅを誘うのもおもしろい。

目の前でスカったところに、ショベルフック→ラストショットが確定して大ダメージ！

## ブラッド 連続技

Basic Combo

①は中量級の一部までOK。当たり具合にもよるが、カウンターなら全中量級に決まる。足位置が逆になるが、カウ・ロイがカウンターヒットしてもほぼ同様に決められる。②はハの字のときのジェフリー以外に決まる安定コンボ。キャラによっては立ちⓅが2発入る。③はニーアッパーからの派生であるダッキングを利用したコンボ。

④、⑤は共にソークラブからのコンボ。立ちⓅの後をパップソークカウにすれば、足位置に関係無く決まる。これらのコンボは、ラストショットヒット時、およびティーソークコンビネーション（⇧ⓅⓅ）カウンター時にも同様に決めることが可能だが、足位置が逆になることに注意。

⑥は全キャラに決まる安定コンボ。⑦を決めるときは、しゃがみⓅを遅めに当てるのがポイントだ。

| 連続技 | |
|---|---|
| ①ステップチェンジンニー（⇦⇨Ⓚ）→ルンピニーコンビネーション→クロスアッパー | 軽 八 |

| 連続技 | |
|---|---|
| ②カウ・ロイ→立ちⓅ→パップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ） | 中 |
| ③ニーアッパー→クロスアッパー→パップソークカウ | 力 中 |
| ④ソークラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ルンピニーコンビネーション | 中 平 |
| ⑤ソークラブ→立ちⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ） | 中 八 |
| ⑥スマッシュフック→立ちⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック | |
| ⑦ボディブレイク→しゃがみⓅ→ティーソークラン（⇧Ⓟ＋ⓀⓅ） | 中 |



**移動技の派生について**：特にコマンドは表記されていないが、各種移動技を一度出した後なら、レバーを任意の4方向に入れるだけで、[illegible]スリッピングライト→…などというふうに連続で派生させることができる。ただし、ダッキング→ダッキングなど、同じ技の連続使用はできない。

# 対戦攻略

## Goh Hinogami

NEW COMER

日守 剛(ひのがみ ごう)

Text アストロ

打撃技の性能を引き出すことで、自ずと投げ技への布石が作られる。まずは、打撃技の性質を把握すること。そこから勝負が始まるといえるだろう。

### ゴウ基本戦術

柔道が格闘スタイルのゴウが狙うのは投げ技。その投げを活かすためにも、打撃技の性質を知ろう(左表参照)。

まず、近距離戦で重要になるのは、しゃがみガードの相手をよろけさせる雷火(⇖Ⓟ)。立ちⓅをガードさせた後や、相手の攻撃をガードした後など有利な場面で使っていく。ほかのキャラでいう「肘」感覚で使える技だ。

似たようなモーションを持つ煉獄(⇦Ⓟ Ⓟ)も強力。中段攻撃の2段技で、派生させるときにディレイをかけることができるので、雷火や投げ技を織り交ぜて使うことにより、強さを発揮する。

このほかには、相手の攻撃をさばく性質のある組み手払い(Ⓟ+Ⓚ)にも注目。相手の上段Ⓟ系や中段肘属性をさばく性質があり、さらにここから追加入力で独自の「掴み」に派生させられる(後述)。

これらを駆使しつつ、最大の武器である投げ技を狙いたい。中でも、投げ中で最大ダメージの膝当~大車([illegible] or [illegible]Ⓟ+Ⓖ)は必須。素早く出せれば、戦術面で大きく貢献してくれるはず。

軸となる中段攻撃は、反撃を受けない程度の不利な技が多い。ガード後の選択肢が重要だ。

最大の狙いは投げ技。メインとなる膝当~大車は、とっさに狙えるようにしておきたい。

### 軸となる中段攻撃

| 技名 | コマンド | ヒット | カウンター | ガード |
|---|---|---|---|---|
| 雷火 | ⇖Ⓟ | 五分 | 有利 | 不利 |
| 牛鬼突 | 立ち途中Ⓟ+Ⓚ | 尻もち | 尻もち | 立投 |
| 鉄槌 | ⇦Ⓟ | 有利 | 有利 | 不利 |
| 稲妻蹴り | Ⓚ | 五分 | 有利 | 不利 |
| 迦楼羅 | ⇦Ⓟ+Ⓚ | 五分 | 有利 | 不利 |

※表内の「五分」はお互い五分の状況、「有利」はゴウ有利、「不利」は確定反撃は無いが不利、「尻もち」は相手が尻もちを付く、「立投」は立ち投げが反撃となることを表します

### さばき技一覧

主力の中段技、鉄槌。ガードされた場合は不利だが、

相手の反撃を見越して、さばき技で対応できる。

ゴウの持つ主力の中段攻撃は、どれも反撃が入らないものが多い。これを逆手に取り、相手の反撃を各種さばき技で対処していける。

ただ、さばき技もすべてに対応しているわけではなく、リスクも伴うので無理に使う必要は無い。

| 技名 | コマンド | さばける技 |
|---|---|---|
| 胸尖蹴り | ⇦⇨Ⓚ | 上Ⓚ、中Ⓚ系 |
| 組手払い | Ⓟ+Ⓚ | 上Ⓟ、中Ⓟ、中肘、上肘系 |
| 鎧通 | ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ | ヒザ系 |
| 闇払い | ⇦⇖Ⓟ+Ⓚ | 下Ⓟ系 |
| 護法・百合折り | ⇖Ⓟ+Ⓚ | 中Ⓟ、中肘系 |

※表内の「上Ⓟ、上Ⓚ」はそれぞれ上段Ⓟと上段Ⓚ系を、「中肘、上肘」は中段と上段の肘系、「中Ⓚ系」は中段Ⓚ系を、「下Ⓟ系」は下段(特殊下段)Ⓟ系をさばけることを表します

### 掴みからの選択肢

相手の首下を掴み、移動して投げる動作は柔道ならでは。この掴みに移行する方法は、さばきからの派生技、組手払~掴み(Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ)と闇払い~掴み(⇦⇖Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ)。そして、下段投げの朽木立(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の計三通り。掴み後は、上下左右の4方向に、2回まで移動可能となっている。移動後Ⓟ+Ⓖと入力すれば、その方向に準じた投げ技が出る。実戦で有効な投げ方向は、⇧の足払いと⇩の送り足払いの二つ。技後はダウン投げが確定する。

⇧or⇩で同じ方向に2回移動すると、投げ技が変化する。

⇧or⇩の投げを決めた後は相手をダウンさせるだけだが……。

## Basic Combo

### ゴウ 連続技

①のコンボはハの字始動限定で、月影がカウンターヒットと条件は厳しいが、重量限定は無い。②中量級以上のしゃがみ状態に迦楼羅をヒットさせた場合は、立ちⓅが当たらない場合があるので、しゃがみⓅに変えよう。③は蒼弓カウンターヒットで狙えるコンボ。

④鎧通をヒットさせると、相手の腹くずれを誘発する。このダウン間際にしゃがみⓅを当てることで浮き直させることができ、稲妻蹴り(立ちⓀ)がヒットする。⑤は土蜘蛛が決まれば、無条件で全キャラに決められるお手軽な連続技。

⑥鉄槌がカウンターヒットすると下段投げが確定するが、投げ抜けが可能。⑦は見出しの技のほかに、出足払い(⇧ or ⇩Ⓚ+Ⓖ)からもダウン投げが狙える。これもダウン投げ部分が投げ抜け可能。

①月影(⇨Ⓚ)→迦楼羅(⇦Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→牛鬼突(立ち途中⇨Ⓟ+Ⓚ) カ ハ

②迦楼羅→立ちⓅ→牛鬼突

③蒼弓(⇦⇨Ⓟ)→立ちⓅ→牛鬼突 カ

④鎧通(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→立ちⓀ

⑤土蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)→牛鬼突

⑥鉄槌(⇦Ⓟ) or 月影or潜竜蹴り(⇘Ⓚ)→各種下段投げ カ 係

⑦送り足払い(つかみ中⇩Ⓟ+Ⓖ) or 足払い(つかみ中⇧Ⓟ+Ⓖ)→ダウン投げ 係

ゴウ連続技補足：①のコンボ始動技を正位置で決めた場合は、しゃがみⓅの部分がスカってしまう。よって、月影カウンターヒット後は、鎧通しもヒットすることから④のコンボに変えてもいい。⑥と⑦は、共に投げ抜けが可能となっているため実際には抜けられてしまう恐れがある。※ダウン攻撃の止(倒ダウン時⇩Ⓟ)は確定するが、その分ダメージは低い。

# 対戦攻略

## 結城 晶 Akira Yuki

上歩頂肘の性質に変化が無いため、基本戦術は『VF4』と同じで問題無い。後は、細かい変更に対応するため、特定の局面で使う技にちょっとした工夫をしていくだけだ。

Text：ちゃっき

### 打撃技の変更と代用品

最初の課題は、上歩頂肘を補う選択肢を用意することだ。有利だが躍歩頂肘（…Ⓟ）か立ちⓅorしゃがみⓅでつぶされる状況での選択肢を考えよう。

反撃に対してカウンターを取る選択肢は、しゃがみⓅと立ち白虎双掌打（…Ⓟ）がメイン。ただし、白虎双掌打はガード時のスキが大きくなっているので注意したい。また、対立ち技限定だが、上歩川掌（…Ⓟ）を使うのも手。ガードさせて有利になる点など、この技の性質は上歩頂肘と全く同じだ。そのほか、立ちⓅとしゃがみⓅをかわせる授下崩捶（…Ⓟ+Ⓚ）も選択肢の一つに持っておこう。

しゃがみⓅを読んでいるのであれば、少し後ろダッシュしてから跡山崩捶（…Ⓟ+Ⓚ）などで戻りを狙うのも有効。技のタイミングが変わるため、避け（＋投げ抜け）に対応できる。

一方、崩撃雲身双虎掌（…Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ…Ⓟ+Ⓖ or …Ⓟ）の威力が落ちたことも大きなポイント。総ダメージがわずかに低下し、受け身も可能になっている。そこで、投げを読んだときなど一発狙いには、揚炮（…Ⓟ）を使う。崩撃雲身双虎掌は、半回転という長所を活かす意味や、鎧よろけを奪った後の追い打ちなど、状況を限定して使おう。

上歩頂肘が無いことは、一部の状況下で大きく響く。こちらの有利が小さい状況に注意。

このようなときは割り込みを見越した選択肢で対抗。相手の技を考え、勝てる技を出そう。

揚炮は、ヒット時の見返りがかなり大きい。一発狙いの主軸となる浮かせ技だ。

### 投げ技の変化

威力といえば、投げにもちょっとした変化が見られる。方向は獅子抱月（…Ⓟ+Ⓖ）の威力が落ち、代わりに鶴子穿林（…Ⓟ+Ⓖ）の威力がわずかにアップ。鶴子穿林ー白虎双掌打の方が大きなダメージを与えられるので、余裕があるときはこちらを使っていきたい。また、方向は心意把（…Ⓟ+Ⓖ）が強化されたが、ジャスト受け身をされても十分なダメージを与えられるので、投げ抜け時のリスクがある大纏崩捶（…Ⓟ+Ⓖ）よりも、利用価値が高い。

確定追い打ちの無くなった進歩裡跨（…Ⓟ+Ⓖ）は、壁際やリング際以外ではほぼ利用価値無し。使うなら、ガードさせて有利になる崩し中の猛虎硬爬山（…Ⓟ）につないで攻めるのがオススメだ。

重要度がグンと増した鶴子穿林。獅子抱月よりも大きなダメージが見込める。

### 提籠換歩の使い道

提籠換歩（ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ）は、後退→前進までがワンセットになった移動技。最終的には、スタートよりも前進した位置まで移動する。密着より少し離れた距離で、相手の技をかわす目的で使ってみるといいだろう。ここからは、タイミングを変えて出せる頂心肘（ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ）を狙いつつ、相手が立ちガードで固まると読んだら何も出さずに投げ、という戦術が基本だ。

また、翻身小纏（ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）は上・中段Ⓟと肘、上段Ⓚ、ヒザに対応したさばき技。成功時は、ほとんどのケースで揚炮が確定する。小纏崩捶（ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ+ⓀⓅ）につないでも相手を浮かすことができるが、この場合そこまで大きなコンボは狙えない。

相手の技をかわすように使えれば理想的。もちろん、無理に使う技ではないが……。

## アキラ 連続技

Basic Combo

①は、軽量級に決めたい大ダメージコンボ。ノーマルヒットでも入るのがポイントだ。足位置がハの字のときは、最後を連環腿（ⓀⓀ）にすることもできる。ただし、硬化カウンターなど少し状況が変わると入らないので、基本的にはカウンター時のみ狙うようにしよう。また、対中量級や独歩頂膝（Ⓚ+ⒼⒼ離す）後は最後を白虎双掌打にしよう。

躍歩頂肘カウンターヒット時は連環腿が基本だが、②にすればさらに大きなダメージが見込める。猛虎硬爬山を少し遅らせて当てるのがコツ。擺打頂肘の入力タイミングが難しいのが難点。

馬歩衝靠からのコンボとなる③、④は、足位置平行時に使うもの。ハの字のときは、立ちⓅ→連環腿へとつなぐコンボを使っていこう。相手キャラによっては、立ちⓅを2発刻むことも可能だ。

①揚炮（ⓅⓅ）→立ちⓅ→馬歩衝靠（Ⓟ+Ⓚ）→鶴子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ） 軽

②躍歩頂肘→猛虎硬爬山〜擺打頂肘（ⓅⓅ） 力

③馬歩衝靠（Ⓟ+Ⓚ）→しゃがみⓅ→修羅覇王硬華山（Ⓚ+Ⓖ Ⓟ Ⓟ+Ⓚ） 中 平

④馬歩衝靠→鶴子栽肩 平

⑤提籠換歩〜頂心肘（ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ）→修羅覇王硬華山 力

⑥伏虎（Ⓟ）→白虎双掌打 力

⑦順身翻跨〜心意把（Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ）→環捶腿（ⓅⓀ）

EVO専用

躍歩頂肘ヒット後に[illegible]へとつないだ場合、[illegible]を出せば中量級の立ちⓅやしゃがみⓅクラスの技をつぶすことができる。これと[illegible]や[illegible]からの攻めなどを交ぜれば、[illegible]めいた攻めも可能だ。また、[illegible]を活かして相手の起き上がり攻撃をかわす、ということも一応可能。

# 対戦攻略

## Jacky Bryant ジャッキー・ブライアント

Text：ちゃっきー

中段の選択肢が大幅に増えたジャッキー。これまで使っていたものに新技やリニューアル技を加えれば、より厚みのある攻めを構築できる。性質の違いを戦術に活かそう。

### 壁際の投げが強い

相手を壁際に追い込んだ状況では、ジャッキーの投げ技が大きくパワーアップする。まずサディスティックハンギングニー（⇧⇧Ⓟ+Ⓖ）で相手が垂直に壁ヒットしたときは、グローインキックで追い打ちするのがオススメ。そこで相手が受け身を取らなければ、さらに小ダウン攻撃が入る。

また、ドラゴンフィスト（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）で相手が壁に当たった場合、あお向けで跳ね返れば小ダウン攻撃が入ることにも注目だ。

第3の投げ技として活躍するドラゴンフィスト。壁際で決めれば、さらにおいしい。

相手が壁に当たってあお向けに跳ね返ったら、すかさず小ダウン攻撃を決めよう。

### 役割分担を考える

中段技の中でも重要なのは、並程度の発生速度で、ヒット時の見返りが高めなもの。下表の⑥～⑨がそれに該当する。この中でも特に汎用性が高いのはビート＆バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）だが、状況によってほかの技も使い分ければ、効率がさらにアップする。

例えばこちらの有利が大きい場面でのカウンター狙いには、グローインキックが有効。このような状況では事前の判断材料が無いため、ビート＆バックナックルのヒット確認は非常に難しい。

ハイアングルアッパーキックは、カウンターヒット時のことまで考えるとビート＆バックナックルより見返りが大きい。軽めのキャラなら、足位置平行時、しゃがみガードにヒットしたときにもサマーソルトキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）が入ることも覚えておきたい。

判定が強めで、身をかわしつつ攻撃する技に強いことも、大きな長所の一つだ。

### 主力技の性能と用途

（発生早い ↑ ↓ 発生遅い）

| 技名（コマンド） | ガード | ヒット | カウンターヒット | 主な用途 |
|---|---|---|---|---|
| ①ストレートリード（Ⓟor➡Ⓟ） | 有利（小） | 有利（大） | 有利（大） | パンチハイキック（➡ⓅⓀ）がキャンセルできなくなったほかは、以前と同感覚で使える。豊富な連係を攻めの基点として活用しよう。 |
| ②ライトニングバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ） | 不利（大） | ダウン | ダウン | モーションこそ違えど、性能はライトニングストレートと全く同じ。肘クラス以降のスキに対し、大ダメージを与える反撃技だ。 |
| ③ミドルスマッシュ（⇨Ⓟ） | 不利（大） | 不利（中） | 有利（大） | 不動の主力中段。これまでのライジングエルボーと全く同じ感覚で使える。変化があるのは、リーチと当て身属性ぐらいか。 |
| ④スタンディングニーキック（⇦Ⓚ） | 不利（中） | 有利（中） | 有利（中） | ミドルスマッシュよりわずかに出が遅い程度なので、けん制の主力になりうる。対中段Ⓟの当て身やさばきが得意なキャラに使おう。 |
| ⑤ビルジー（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ） | 不利（小） | 有利（大）※1 | 有利（大）※2 | 上段だが、出が早いことに加えてガードされてもほとんど不利にならないのが魅力。その後は、立ちⓅやしゃがみⓅにつなぐのが有効だ。 |
| ⑥ミドルキック（⇧Ⓚ） | 不利（中） | 五分 | 有利（大） | 派生技が無くなった代わりに、性能が標準的になった。ガードされても確定の反撃を受けることはないので、安心して使える。 |
| ⑦ビート＆バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ） | 反撃確定 | 浮き | 浮き | リーチと出の早さに優れる浮かせ技。以前のような3発目の派生は無いが、コンボが入るのでヒット時の見返りは大きくなった。 |
| ⑧ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ） | 反撃確定 | 浮き | 浮き | 出の早さ、ガードされたときのスキ共にニーキックと同じ。失敗避けの硬化を狙うときなど、ノーマルヒットが必要になる場面で使おう。 |
| ⑨グローインキック（⇨Ⓚ） | 不利（大） | 不利（小） | 浮き | カウンター時しか相手を浮かせられない代わりに、ガードされても確定の反撃を受けない。有利が大きい時の二択として使うならこれ。 |
| ⑩ボディーブロー（⇧Ⓟ+Ⓚ） | 不利（大） | 不利（中）※3 | 有利（中）※3 | 出は遅いが、ガード時の確定反撃が無く、しゃがみガードに対しても十分なダメージを与えられる。避けを読んだときの時間差打撃に。 |
| ⑪スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ） | 不利（大） | ダウン | ダウン | 威力が少し減ったものの、コンボが入りやすくなったので見返りは同等。ガード時も反撃を受けないので、中距離戦で活用したい。 |

※表中の注釈について：※1……立ちⓅを連続ヒットさせられる　※2……ハイアングルアッパーキックやビート＆バックナックルを連続ヒットさせられる　※3……キス・オブ・ザ・ドラゴン（⇧Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ）に移行可能

## Basic Combo ジャッキー 連続技

標準的な浮かせ技からは、浮かせた時点で足位置がハの字ならサマーソルトキック、平行ならハイアングルアッパーキックへつなぐ。グローインキックカウンターヒット時も、これは同じだ。③や④が基本で、③はアキラ以外、④はジャッキー、シュン、リオン以外の中量級までに決まる。浮きが低いときは、レバー前入れⓅを減らそう。①と②は、それぞれの足位置で最もダメージが高いもの。中量級でも軽めの相手なら狙うことができる。一方、ビート＆バックナックル始動は⑤が確実。中量級までの相手には、足位置平行始動でしゃがみⓅ、ハの字始動でレバー前入れⓅを挟んでもいい。

スピンヒールソードからは、足位置によって⑥と⑦を使い分ける。⑦のダブルスピニングキックは、レバー前入れで出さないのがポイントだ。

①ハイアングルアッパーキック→ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→サマーソルトキック　力 軽 平

②ハイアングルアッパーキック→レバー前入れⓅ→コンボナックルロー（ⓀⓅ⇩Ⓚ）　力 軽 ハ

③ハイアングルアッパーキック→レバー前入れⓅ→しゃがみⓅ→サマーソルトキック　中 平

④ハイアングルアッパーキック→レバー前入れⓅ×2→ハイアングルアッパーキック　中 ハ

⑤ビート＆バックナックル→サマーソルトキック

⑥スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→スウェーフック～ダブルパンチグローインキック（⇦Ⓟ+ⓀⓅⓀ）　平

⑦スピンヒールソード→レバー前入れⓅ→ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）　ハ

ハイアングルアッパーキックやグローインキックからのコンボは、まだまだバリエーションがある。例えば、軽いキャラ相手で足位置平行（浮かせた時点）なら、レバー前入れⓅ→スタンディングニーキック→サマーソルトキックが入る。ただし、空中コンボの3発目にサマーソルトキックを使った場合、地面スレスレで当てると受け身からの反撃を受けることも。

# 対戦攻略

## サラ・ブライアント

Sarah Bryant

今回は、大きく変更を受けた通常状態からの技を解説。新生サラをいち早く理解し、立ち回りのポイントを押さえよう。

Text HL

### ミドルキック(⇨Ⓚ)を有効活用

この技は「EVO」で反撃不能となり、格段に使い勝手がよくなった。リーチが長く、技の先端を合わせていくような感じで使っていくと、中間距離でのそこそこ発生が早い中段技として活躍するのだ。

カウンターヒットとよろけを誘発した場合は、主にダッシュ投げとドラゴンスマッシュキャノン(⇨⇨Ⓚ)を狙っていき、避け投げ抜けを仕込んでくる相手には、タイミングを遅らせてのドラゴンスマッシュキャノンやスピニングスケアクロウ(Ⓚ+Ⓖ)を選択肢に加えていきたい。

一方、ノーマルヒットした場合は五分の状況。相手の立ち技に強く、攻めを継続できる立ちⓅや下段技に強いラウンドキック(⇩Ⓚ+Ⓖ)、または様子見などを加えて、臨機応変に対応していこう。

別の使い方としては、しゃがみⓅ→後ろダッシュ→ミドルキック、という連係が使える。しゃがみⓅがガードされた場合は、次の技を止めようとした相手のしゃがみⓅのスキを狙う攻撃として、しゃがみⓅがヒットした場合は、投げを嫌ってのしゃがみⓅ(しゃがみⓅのスキにヒット)と避けへの対策(遅らせた打撃)として活躍する。この連係は一つの動作で幅広く対応できるのだ。

中間距離でミドルキックの先端を重ねにいき、相手の動きを封じる。

ミドルキックがカウンターヒットしたら、二択を仕掛けるチャンス。

手を出してくる相手にはドラゴンスマッシュキャノンがカウンターヒット。

### 通常の立ち合い

サラは「EVO」で通常技の変更を多く受けたため、立ち合いで使っていく技を見直す必要がある。

中でも、注目したい新技は、スピンヒールソード(⇨⇩Ⓚ+Ⓖ)とクレセントヒール(⇨Ⓚ+Ⓖ)の二つだ。

前者は、離れた相手をしゃがみ状態にする技で、ヒットすると若干有利、ガードされても五分という優れた技だ。主にガードさせることを目的とし、ガードさせた後はしゃがみⓅで相手の技をつぶしたり、肘と投げの二択を迫ったりできる。ただし、遠距離でガードさせた場合は、距離が離れているためしゃがみⓅがスカりやすい。様子見などを交ぜて対応していこう。

後者は、ノーマルヒットでコンボの狙える、総合ダメージが高めの技(連続技は下カコミ参照)。使い方は前作の⇦Ⓚ+Ⓖと変わらず、中間距離から技の先端を置いておくような使い方をする。この技はガードされても反撃は受けないので、避け投げ抜けなど防御的な行動を取っていこう。

### スイートペインとレッグホールドスローの選択

同じ投げ抜け方向のこの二つの投げは、それぞれを状況に合わせて使い分けていきたい。スイートペイン(⇩⇦⇩⇨ or ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)は、レッグホールドスロー(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)よりダメージが大きい代わりに起き攻めが難しい。レッグホールドスロー後は、相手が起き上がるまでに余裕があり、安全な起き攻めが可能となる。その際、相手があお向け頭敵側ダウンとなることを利用し、ハイドサイドキック(Ⓟ+Ⓚ)で攻めると効果的だ。

サラの投げの中で余裕を持って起き攻めができるのはレッグホールドスローのみ。

相手の中段起き上がり蹴りはほとんど半回転。ハイドサイドキックで攻めていこう。

## サラ 連続技

Basic Combo

ドラゴンスマッシュキャノンからの基本コンボは①。カウンターヒットだとアキラまで入るが、ノーマルヒットの場合は一部の中量級に決まらない。それらのキャラには、ハの字スタートのときに②を、平行スタートのときはドラゴンスマッシュキャノンの代わりにサマーソルトキックを決める。ただし、ハイキックストレートは距離が離れているとスカってしまうことがあるので、遠距離で始動技がヒットしたときは、レバー前入れ立ちⓅ始動のコンボを決めた方が無難だ。

⑤のコンボは、ハの字の場合はヴァルキリーソードまでを決め、起き攻めに移行しよう。

新技クレセントヒールからのコンボの基本は⑦だが、足位置平行で重さがラウ未満のキャラには⑥でダメージアップを図りたい。

①ドラゴンスマッシュキャノン→ハイキックストレート(ⓀⓅ)→ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ) 中

②ドラゴンスマッシュキャノン→ハイキックストレート→ドラゴンスマッシュキャノン 中 ハ

③サーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)→ヴァルキリーソード(⇧Ⓚ+ⒼⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⇧Ⓚ) 軽 平

④サーペントスマッシュキャノン→立ちⓅ×2→ジャックナイフミドルキック(⇩ⓀⓀ) 軽 ハ

⑤レッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)→ヴァルキリーソード→サマーソルトキック 力 中 平

⑥クレセントヒール→ヴァルキリーソード→セットアップコンビネーション(フラミンゴ中⇧ⓅⓀ) 中 平

⑦クレセントヒール→ヴァルキリーソード→サマーソルトキック 中

EVO事典 スピンヒールソードの補足：この技はしゃがみ状態からそのままのコマンドで出そうとすると、コマンドの変更を受けたライジングニー(⇩⇨Ⓚ+Ⓖ)に化けてしまう。そこで出すときには常に⇨⇩Ⓚ+Ⓖというコマンドにしておくと、ライジングニーが暴発することは無くなるぞ。

# 対戦攻略

# Lau Chan

## ラウ・チェン

Text：かっちん

新技・虎形の構える前後の状況と構造をチェック。つなげられる技と、その後の派生技について考察だ。今までの闘い方に組み込み戦術の幅を広げていこう。

### 虎形からのバリエーション

虎形という構えにこだわり過ぎる必要は無いラウだが、基本的な構造だけはしっかりと把握しておきたい。

穿心斜上双撃（虎形中ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）は中・上・中の3発技。最後の部分がヒットすると、カウンターの有無を問わずにダウンが奪える。その後の追い打ちは、下の連続技にある伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）からと同じものを使う。なお、ガードされた場合は肘以上での反撃を確定で決められてしまう。リスクを伴うので多用は禁物だが、ディレイを駆使するなど、当てる工夫したい。2、3発目どちらの部分もディレイ可能で、2発目がカウンターヒットした場合は3発目が連続ヒットするぞ。

一方、虎爪撃掌（虎形中Ⓟ＋Ⓚ）は、単発の上段攻撃ながらガードさせるとよろけを誘発する性質を持つ。ヒット時はダウンを奪え、追い打ちも可能。両ケースに対応できるよう斜下掌（⇩⇧Ⓟ）で攻め立てるのがオススメだ。なお、よろけ回復の早いプレイヤー相手であれば、虎槍掌（⇨⇧）にすればより確実にチャンスを広げられる。

虎形からのⓅ＋Ⓚは相手のガードを崩す効果がある。うまく戦術に組み込んでいきたいところ。

穿心斜上双撃はどの部分にもディレイがかけられる。2発目がカウンターなら連続になる。

**虎形からの派生技**

| 技名 | コマンド | 判定 | ヒット | カウンター | ガード |
|---|---|---|---|---|---|
| 穿心斜上双撃 | ⓅⓅⓅ＋Ⓚ | 中・上・中 | ダウン | ダウン | 肘以上 |
| 虎爪撃掌 | Ⓟ＋Ⓚ | 上 | ダウン | ダウン | よろけ |
| 虎脚背転 | Ⓚ | 中 | 不利 | 不利 | 肘以上 |

※表内の「不利」は確定の反撃は無いが不利な状況、「よろけ」はガードした相手をよろけさせる、「肘以上」は一般的な肘系の技～それ以上の発生の技が確定反撃となることを表す

### 虎形へつなげられる技群

●自動的に虎形へ移行する技

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 |
|---|---|---|
| 虎爪拳 | ⇦Ⓟ | 上・中 |
| 旋風牙～虎形 | Ⓚ＋Ⓖ | 上 |
| 燕子掌※1 | Ⓟ＋Ⓚ | － |

●Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ追加で虎形へ移行する技

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 |
|---|---|---|
| 鳳凰槍掌 | ⇨ⓅⓅ | 中・上 |
| 斜上冲捶 | ⬇⇧ⓅⓅ | 上・上 |
| 順歩連掌 | ⇧⇧ⓅⓅ | 中・上 |
| 穿脚冲掌 | ⇧ⓀⓅ | 中・上 |
| 左虎爪掌 | ⇦Ⓟ＋Ⓚ | 中 |

※1：燕子掌はためを⇦で解除した場合に限り、自動的に虎形へ移行可能

虎形へシフトできる技には、大きく分けて二つある。技を出すだけでそのまま自動的に移行するもの、特定の技の後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押すことにより虎形へ移行するものだ。

それぞれの技は左の表にまとめてある通り。Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを押すタイミングは、可能な限り早い方がいい。うまく虎形へ移行しない場合は、ボタンを押すタイミングが遅い可能性がある。なお、虎形にシフトする技は、ガード／ヒット／空振りを問わずに移行させることが可能だ。

燕子掌をためた場合のみ、レバー⇦でキャンセル可能。その場合は虎形へ移行する。

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで虎形へ移行する場合は早めを心掛けよう。一気に入力するつもりで。

## Basic Combo

### ラウ 連続技

①の連続技はヒット条件に関係無く連掌転身掃脚を決められる。中量級までなら足位置を問わず、重量級の場合はハの字のときのみOK。

②は重量級、足位置平行の場合に使用しよう。しゃがみⓅは少し遅らせるのがコツだ。

③は足位置を問わない。ノーマルヒット以上であれば連掌転身掃脚を決めよう。なお、ガードでよろけを発生させた後に斜下掌（⇧Ⓟ）で浮かせたなら、連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）を入れることが可能。

④～⑥の連続技は、すっかり有名なもの。⑥は中量級までとなっているがラウまで。ジャッキー以上には入らない（新キャラ二人には入る）。

⑦は、あらかじめⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを入力してしまうため、移行技で相手が浮いた場合に使用するコンボだ。うまくフォローしよう。

- ①伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→連掌転身掃脚（⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ） 中
- ②伏虎双撃（⬇⇦⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→転身裏旋脚（⇩ⓀⓀ）
- ③虎爪撃掌（虎形中Ⓟ＋Ⓚ）→連掌転身掃脚（⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ） 中
- ④虎槍掌→転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ） 平
- ⑤虎槍掌→しゃがみⓅ→連環虎燕掌（⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚ） ハ
- ⑥虎槍掌→しゃがみⓅ→虎龍転身脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ） 中 ハ
- ⑦斜上冲捶～虎形（⬇⇧ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→穿心斜上双撃 カ

連続技補足：伏虎双撃と穿心斜上双撃からのコンボは、虎槍掌と同じように転身双虎掌としゃがみⓅ→連環虎燕掌とすることもできる。ただし、伏虎双撃で足位置は変わらないため、前者がハの字スタート、後者が足位置平行。さらに、間合いが離れやすいのしゃがみⓅでは不安定なときもある。

# 対戦攻略

# Pai Chan

## パイ・チェン

Text：かっちん

追加された新技と、リニューアル技が目立つパイ。それら技群の性能を理解し、うまく活用していきたい。素早い動きに、幅広い選択肢をプラスしよう。

### 気になる新技の性能

なかなか個性的な新技が追加されたパイ。前作までのスタイルが劇的に変わることは無いが、新技を要所に組み込んでいくことで、戦術に幅が持たせられるようになった。

燕青雷撃拳（⬇⇦Ⓟ）はしゃがみ状態、もしくはしゃがみ状態を作ってから出す技。ガードされても反撃は受けないが、浮かせなど特別なヒット効果も無い。この技の最大の長所は、スカし性能に優れているということだ。見た目通りの低い姿勢で、上段技にはつぶされにくい。タイミング次第では、相手の肘系の技やしゃがみⓅもかわせることがあるほどだ。

ほかに、旋脚冲掌（⇧ⓀⓅ）の追加により、旋中腿（⇧Ⓚ）が多少使いやすくなった。2発目にディレイをかけることも可能。ただ、カウンターヒットでないと有利な状況にはならないので、避けや当て身、逆二択と次の行動も準備しておきたい。

なお、燕青双掌壁（⇦Ⓟ）はガードさせた後にパイ側が先に動ける技。連係の合間に使用し、カウンターヒットを狙ってみよう。

新技の性能を理解し、戦術に組み込もう。バリエーション豊かな攻めが可能になるぞ。

旋脚冲掌の追加で連係技になった旋中腿。手数が増えて使いやすくなるのはうれしい。

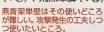
#### 主要な新技性能

| 技名 | コマンド | 判定 | ヒット | カウンター | ガード |
|---|---|---|---|---|---|
| 燕青雷撃拳 | ⬇⇦Ⓟ | 中 | 有利 | 有利 | 不利 |
| 燕青背刃脚 | ⬇⇦Ⓚ | 中 | 不利 | 尻もち | 肘以上 |
| 旋脚冲掌 | ⇧ⓀⓅ | 中・上 | 不利 | 有利 | 不利 |
| 燕青架単壁 | Ⓟ+Ⓚ | 中 | 有利 | 屈投げ | 不利 |
| 飛燕転身掌 | 立ち途中Ⓟ+Ⓚ | 中 | | | |

※表内の「有利」はパイ側が有利、「尻もち」は相手が尻もちを付く。「屈投げ」は相手の下段投げ確定、「不利」は確定の反撃は無いが不利な状況、「肘以上」は一般的な肘系の技〜それ以上の発生の技が確定反撃となることを表す

### しゃがみ投げ確定の状況

燕青崩身下腿（⇨⇩Ⓟ+Ⓖ）を決めた後や、燕青架単壁（Ⓟ+Ⓚ）がカウンターヒットしたときは、しゃがみ投げを確定で決められる。前者は投げ技なのでその状況を作り出しやすいが、後者は攻撃発生が遅めなので意外に難しい。有利な状態からであっても、つぶされやすいことは覚悟しよう。ただ、ガードされても確定反撃は無く、ノーマルヒット後は穿冲拳（⇨Ⓟ）や飛燕単脚（⇩Ⓚ）で攻めやすい。

燕青架単壁はその使いどころが難しい。攻撃発生の工夫しつつ使いたいところ。

立ち投げを決めた後に、しゃがみ投げが確定するという、目新しい状況が生み出される。

### いろいろな局面からの構え移行

燕青擺脚（⇦Ⓚ）と迷蹤歩流水（激水）掌打（⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ or ⓅⓅ）からは仆腿へ移行できたが、蒼下捶〜仆腿（⇧Ⓟ⇦）の追加により、より多いポイントからの移行が可能になった。高蹴下捶〜仆腿（ⓀⓅ⇦）、背身下捶〜仆腿（敵背後⇩Ⓟ⇦）からも移行できる。

また、もう一つの構えである迷蹤歩（⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）が、敵に背を向けた状態からも出せるようになった。これにより、連続して迷蹤歩を出すことが可能だ。

以前からある燕青擺脚から仆腿への移行と同様、蒼下捶系の技からでもレバー⇦で仆腿へ移行できるようになった。

## パイ 連続技

Basic Combo

①の連続技は足位置が平行時のみ。技後にパイは敵に背を向けているが、振り向きⓅからコンボを決めることができる。

②、③はどちらもジャッキーまで。それより重い相手の場合は④のコンボに代えよう。なお、対アキラ足位置平行なら、連環転身掃脚の前に立ちⓅを1発加えることができる。

⑤、⑥も同様にジャッキーまで可能。アキラ以上の重いキャラに対してはしゃがみⓅを省き、飛燕弾腿を入れよう。なお、ハの字限定だが軽量級なら高蹴腿→立ちⓅ→燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）→虎燕煽脚（ⓀⓀ）とすることも可能。高蹴腿は、確定の反撃としてや背後投げの春燕掛塔（敵後向きⓅ+Ⓖ）を決めた後（この場合は足位置がハの字）などに狙うチャンスがある。

①燕青騰空擺脚（ Ⓚ+Ⓖ）→背身崩捶〜連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ Ⓚ） 平

②裏圏捶（ Ⓟ）→立ちⓅ×2→飛燕弾腿（ ⓅⓀ） 中 平

③裏圏捶→立ちⓅ→燕青虎双破（⬇ Ⓟ）→飛燕烈脚（ ⓀⓀ） 中 ハ

④裏圏捶→連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ Ⓚ） ハ 重 中

⑤高蹴腿（Ⓚ）→しゃがみⓅ→飛燕弾腿 中 平

⑥高蹴腿→連環転身掃脚 中 ハ

⑦翻身背折靠（ Ⓟ+Ⓖ）→飛燕烈脚

連続技補足：空中コンボを虎燕擺脚のたたき付けで締めた場合は、[illegible]掌打（敵ダウン時 Ⓟ）が確定しなくなった。これは空中でのたたき付けが受け身可能になったため。蒼下旋風脚（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）最大ためヒット時は連環転身掃脚で拾える。足位置ハの字でカウンターならより確実。なお、Ⓟはすべてレバー➡の入力で出すようにしよう

# 対戦攻略

## Wolf Hawkfield ウルフ・ホークフィールド

Text：仏のウルフ

ニーブラストの弱体化が厳しいウルフ。新しく加わった新要素、「ガマン」をいかにして使いこなすか？ ロウ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を使うポイントをきっちり頭に入れよう。

### 使い勝手がよくなったけん制技

今まではヒザの影に隠れてあまり日の目を見なかったコメットフック(⇧Ⓟ)とボディーブロー(⇨Ⓟ)。中段判定を持つこれら二つのけん制技は、どちらも硬化が短くなるという変更を受けた。

ボディーブローは投げで反撃を受けなくなり、相手の硬化時間が延びたため、連係をつなぎやすくなった。一方コメットフックは投げで反撃を受けないだけでなく、ヒザ程度の打撃にしゃがみⓅで勝てるようになった。ヒザの弱体化に伴い中段打撃が乏しくなったウルフにとって、どちらも非常に重要なけん制技といえる。特にボディーブローは派生技があるため、多用する価値のある技といえるだろう。

また、相手の失敗避けには、ニーリフトを当てても何のメリットも無いので、代わりにトーキックスタナー(⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ)を使って確実にダメージを与えていくこと。

これらの中段打撃を、しゃがみⓅと立ちⓅの合間に組み込むことが、ウルフの基本的な連係となる。しゃがみ状態であれば、バーチカルスマッシュ(⬇⇦Ⓟ)も織り交ぜれば効果的なけん制が行なえる。立ちガードを意識させ、投げへとつなごう。

ボディーブローがカウンターヒット。この後すぐにニーリフト(⇨Ⓚ)を入れておけば……。

相手のしゃがみⓅをつぶすこともできる。カウンターヒットからは投げと打撃の二択だ。

失敗避けにはトーキックスタナー。キッチリ決めれば貴重なダメージ源になる。乱暴にヒザをバラまく闘い方では生きていけないぞ。

### 相手の打撃を耐えて倍返し！

ロウは相手の打撃に耐え、その後再度ロウ、キャッチ(Ⓟ+Ⓖ)、レベルバックチョップ(Ⓟ)、ロードロップキック(Ⓚ)のいずれかのアクションに移れる。ガマンできる技は、ダウンしないパンチ系の上、中段打撃技。両手での打撃は耐えられないので注意してほしい。

4種の選択肢で特にオススメしたいのがレベルバックチョップで、これをカウンターでヒットさせると確定で投げが決まるのだ。ノーマルヒットでもかなり有利になるので、連係の合間にロウで割り込んで狙っていきたい。ただし、相手が発生の早いコンボ系の技を出していると、どの行動も相手の打撃につぶされる可能性が高いことを覚えておこう。コメットフックをガードされた後など、相手が肘などの素早い打撃で反撃したくなるようなシチュエーションを用意しておけば、成功率はアップする。なお、コマンドを入れる際には、一緒に投げ抜けまで入れておくといい。

コメットフックをガードされた！ 反撃に備えて、ここにロウを仕込んでおくのだ。

見事肘をガマンした。この後は相手の出方次第。今回はレベルバックチョップを選択。

肘をガマンしたので追加のアクションに移行する。本来ならキャッチできるはずが……。

つかめずにつぶされてしまった。ロウにはこんな危険も伴うのだ。要注意。

## Basic Combo ウルフ 連続技

『EVO』ではリバーススレッジハンマーで低い位置も拾いやすくなり、①のコンボが全キャラに入る。狙う機会は多いので確実にマスターしたい。②のコンボはニーリフトからのコンボ。素早くドラゴンフィッシュブローにつなげないと、相手に受け身を取られてしまうので注意。起き攻めを重視したいなら、ドラゴンフィッシュブローの代わりにトーキックサイド(⇦Ⓚ+ⒼⓀ)を使うといいだろう。

③はスクリューフックの浮かせ直し性能を活かした空中コンボ。ノーマルヒットならラウ以下まで安定して決まる。八の字ならラウにも入り、カウンターでジャッキーにまでヒットする。それ以外の状況なら、スクリューラリアットまで出し切ってしまおう。④はコンボではないが強力な連係としてオススメ。壁を背負ったら狙うべし。

①スクリューフック(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ)→リバーススレッジハンマー(⬇⇧⇨Ⓟ) 力

②ニーリフト→ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ) 力

③ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→立ちⓅ→スクリューフック→リバーススレッジハンマー 中

④スウィングスルー(⇧Ⓟ+Ⓖ)壁ヒット→ボディーブロー→各種下段投げ 係

ローパンチカット後に背後を取った場合はエルボーバットが確定するが、なぜかカゲのみしゃがんでかわされてしまう。こうなると確定で決めるべき技が無くなってしまうので、トーキックスタナーか背後投げで二択を仕掛けていくこと。正面からは当然シャイニングウイザード。慣れれば連打ではなく目押しの方が成功率が上がる。練習するべし！

# 対戦攻略

## ジェフリー・マクワイルド

Jeffry McWild

Text：キャサ夫

新技の追加、継承技のモーション変更など、打撃技が大幅に進化したジェフリー。絶大なるパワーとテクニックを身に着けたジェフリーのポテンシャルは無限大だ！

### ジェフリー基本戦術

投げ技の追加こそないが、打撃技の大半がモーション変更されたため、前作と比べていまひとつ攻めのきっかけをつかみにくい印象が強いジェフリー。しかし、強化された継承技と新技を活用することで、今まで以上にダメージ効率の向上が望めるのだ。

基本戦術だが、根本部分は前作と変わらない。攻撃の糸口としては、しゃがみⓅで相手の動きを止めたときや、避けた後に、投げと打撃（主にヒザやアッパー）で、直接二択を仕掛けるというものだ。これら基本の■い方に、いかに「EVO」ならではの戦術を取り入れることができるかが課題となる。

注目の変更点は、スレットスタンス。特に相手のガードを崩すことができるスピアストレート（Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）が使いやすい。スレットスタンス自体、単体で使うのは難しい技だが、今作ではワンツーパンチ（ⓅⓅ）やヘビィパマクナックル（⇦Ⓟ+Ⓚ）から移行可能になっているため、狙える機会も多いだろう。

ジェフリーは、コンボによるダメージ効率が非常に高いため、一発を決めるまでの課程を作り出すことが大切。そして、コンボ始動技を決めたらしっかりとコンボを入れられるように練習しよう。

スレットスタンスには、新たな可能性が秘められているぞ！　試行錯誤してみよう。

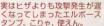
スピアストレートで相手のガードを崩したときは、ヒザと投げ技で二択を狙おう。

カウンターでヒットしたら、ヘッドアタック（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）などの打撃が確定で決まるぞ!!

### 変更に伴う注意点の数々

打撃技のモーションが変われば、必然的にヒット後の状況も変わるわけだが、その際、前作と同じ感覚で行動していい場合とダメな場合があるので、それらを注意点として挙げておこう。

まず、基本的なものでは、ⓅⓀキャンセルができなくなったこと。その代わりというわけでもないのだが、ⓅⓀの後、さらに派生技として特殊上段のコンボパイルバンカー（ⓅⓀⓅ）を出すことができる。

実はヒザよりも攻撃発生が遅くなってしまったエルボースタンプ。こりゃ、使えん。

ボトルカットチョップカウンターヒット後は、迷わずダッシュエルボーアッパーで追い打ち。

次に、『VF4』で猛威を振るったエルボースタンプ（⇦Ⓟ）だが、『EVO』では攻撃発生が遅くなった（ヒザより遅い）。そのため、ボトルカットチョップ（⇨⇦Ⓟ）がカウンターヒットしても、エルボースタンプがつながらない。ボトルカットチョップカウンターヒット後は、ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）を入れよう。なお、ヒザをガードされると肘系の技までが確定反撃となるので、多用は禁物だ。

ⓅⓀはキャンセル不可能に。ⓅⓀキャンセルがクセになっている人は要注意だぞ。

ヒザは当たればデカイが、ガードされると痛い目に……。肘系の技が確定します。

### ジェフリー 連続技

Basic Combo

ヒザやフルスイングアッパー（⇧⇧Ⓟ）など、相手を浮かせて決める基本コンボは前作同様。➡Ⓟを1～2発刻んでからダッシュエルボーアッパーを決めるのが、基本コンボとなる（対重量級ハの字のみ、①の最後の1発がヒットしない）。軽量級など、浮きが高ければキリングトーキックハンマー（ⓀⓀⓅ）を使用するのも今まで通り。

今作で注目となるのは、何といってもヘビィニーストライク（Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ⇨Ⓟ+Ⓖ）後のコンボ。相手をつかみ、ダウンするところにメガトンナックル（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）を決める。すると、キャラ限定ではあるが、ブラッド、ラウ、パイ、リオンの4キャラはバウンドして高々と宙に浮き、そこにキリングトーキックハンマー（➡ⓀⓀⓅ）を決められるのだ。威力も目を見張るものがあるぞ！

①ニーアタック（⇨Ⓚ）→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー　カ

②ボトルカットチョップ→ダッシュエルボーアッパー　カ

③ヘビィローキック（⇧Ⓚ最大ため）→ダッシュエルボーアッパー

④ヘビィニーストライク（Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ⇨Ⓟ+Ⓖ）→メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ+Ⓚ）→キリングトーキックハンマー（➡ⓀⓀⓅ）

EVO専用　「ケツが出ない!?」という人、■ませんか？：今作のライデンドロップ（■ダウン時 Ⓚ+Ⓖ）は、相手がダウンしている状態でないと技が出せない。そのため、相手の起き上がりにライデンドロップを重ねようとした場合、少しでもタイミングが■いと立ちⓀが出てしまうので注意しておこう。

# 対戦攻略

# Kage Maru

## 影丸（かげまる）

Text：キャサ夫

"弱体化"という声も聞くが、それは逆に楽して勝つな！　という前向きな考えで…。十文字構えを駆使すれば、必ずその先に光りは見えてくる！……はずだ。

### カゲ基本戦術

前作に比べ、どう考えても弱体化してしまったカゲ。その理由は明快、岩斬破（⬇⇦Ⓟ）の消失。さらに、全回転技の霞刃（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）が半回転になったことが大きい。これは『EVO』になって十文字構えを解ける個所が増えたとしても、それを補うのは難しい。しかし、そんな後ろ向きな考え方では成長できないぞ。今こそ、『EVO』ならではの戦術を構築するのだ！

弱体化した部分はやはり痛いが、逆に考えれば、「それ以外は変わっていない」とも取れる。つまり、岩斬破に頼っていた中間距離が多少辛くなっただけで、ほかは前作とほぼ同様の闘い方ができる。

1発目のⓅがヒットすれば、3発目の螺旋まで連続ヒット。これを糸口に……。

中間距離では、モーションが変わった中蹴り（⇧Ⓚ）でけん制し、間合いを詰めるには今まで同様、烈掌螺旋撃（Ⓟ⇦Ⓟ）を使っていく。

そして接近戦では、岩斬破の変わりとして加わった新技、揚撃（⬇⇧Ⓟ）が活躍する。揚撃は、しゃがみⓅノーマルヒット後でも、相手に割り込まれる恐れはない。また、カウンターor硬化カウンターにヒットで相手を浮かせることができる優秀な技だ。そのため、投げと揚撃の完全二択を仕掛けることができる。このような単純な攻めでも、十分強いのは間違い無い。

この攻めに肘打ち（⇨Ⓟ）を取り入れ、同時に十文字構えを駆使することで、『EVO』ならではの可能性を見い出すことができるだろう。

岩斬破の代わりに加わった揚撃。接近戦でこの技の真価が問われる。

### 風閃刃（⇧Ⓟ）がより重要に

全回転の霞刃が半回転（腹側へ避け可能）になったため、腹側に避けられない風閃刃の重要度がより高くなった。風旋刃はヒットすれば相手を浮かせて空中コンボを決められるダメージ源の一つ。しかし、前作のコンボは決まらないので注意。立ちⓅから水車蹴り（⇘Ⓚ+Ⓖ）、影刃（⇨⇩⇧Ⓟ+Ⓚ）は問題無いが、斧旋連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）は受け身で回避されるほか、ヒットでも受け身可能となっているぞ。

風閃刃で浮かせたら、キャラ限定コンボをしっかりと決めること。余計な考えは禁物。

風閃刃後に平行になったら斧旋連脚が決まるが、不確定。加えて受け身も可能だぞ。

### 螺旋（⇦Ⓟ）の変更点

ガードされても有利な状況に立てる螺旋（烈掌螺旋撃）。今作も螺旋を軸に戦術を組み立てることは可能だ。しかし、細かい変更があるので注意しておきたい。それは、螺旋後足位置が平行になった場合。このとき、前作では有利フレームが+2だったのが、今作は減少している。しゃがみⓅを肘打ちでつぶせなくなったのだ。ただし、ハの字ならば、相変わらず旋風刃（⇩Ⓟ+Ⓚ）でしゃがみⓅをつぶせるぞ。

螺旋後、平行のときはしゃがみⓅがド安定。しゃがみⓅ対策は十文字へ移行して飛猿。

ハの字のときは旋風刃が相変わらず安定。今作はよろめかせられるので注視しておこう。

## Basic Combo

## カゲ 連続技

コンボが豊富なだったのは前作までの話。『EVO』では、コンボ補正がしっかりと調整されている（着地寸前によるダメージ変化は無し）ため、キャラ限定の最大ダメージのコンボが無くなった。そのため、弧延落から決めるコンボは、相手キャラ関係無く浮身膝蹴り→立ちⓅ（重量級以外は立ちⓅ×2）→斧旋連脚→踵落としがベストのものとなる。

新技、揚撃（カウンターヒットまたは硬化カウンターヒット）からのコンボは、全キャラ風刃裏水車が確定。軽量級相手には、しゃがみⓅから足位置平行なら影刃、ハの字なら水車蹴りが、最大ダメージコンボとなっているぞ。ちょっとテクニカルなコンボとしては、飛猿から構えを解いて新技、螺旋蒼龍刃。また、構えを解かない場合には十文字葉重ね→影刃（②）がオススメだ。

①弧延落（⇦Ⓟ+Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→斧旋連脚→踵落とし（敵ダウン時⇧Ⓚ）

②葉隠流　陽・飛猿（葉隠流　陽・十文字中Ⓚ+Ⓖ）→十文字葉重ね（葉隠流　陽・十文字中ⓅⓀ）→影刃

③風閃刃→螺旋蒼龍刃（Ⓚ+ⒼⓅⓅ）　力　軽

④揚撃→風刃裏水車（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）　力

斧旋連脚（たたき付け技）の受け身補足：本作では基本的に、たたき付けの技をくらっても受け身が可能となっている。しかし、それにはキャラの状況も含まれている。例えば斧旋連脚は正面からくらえば受け身は可能だが、背後からくらったときは受け身不能。つまり、弧延落コンボの斧旋連脚には受け身が取れない。ほかにもあるので、いろいろ探してみるといいぞ！

# 舜帝 シュンディ Shun Di

Text：キャサ夫

全国のジジイファンの皆さん、お待たせしました！ ついにジジイの時代がやってきた!? 『EVO』のシュンは、まさしく大きな"進化"を遂げて帰ってきたぞ！

## 基本戦術

Ver.BからCに変更された際、シュンの未来は真っ暗に……。
　理由は、固有技の飲酒数による性質変化の変更もあったが、最も大きな損失は龍尾脚（⇧Ⓚ or ⇧Ⓚ+Ⓖ）の弱体化によるもの。しかし、それが『EVO』になって復活！ 再び相手のしゃがみⓅを避ける性質を備えての登場となったのだ！ これほどうれしい変更はあるだろうか。
　向側後避払手（⇧ or ⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）や仰飲杯手（⇦Ⓟ）は、相変わらず飲酒18杯以上でなければカウンターヒットしてもダウンは奪えないが、龍尾脚の復活があれば、その穴を埋めることも可能だ。それだけ龍尾脚がヒットしたときに与えられるダメージが大きいといえる。
　さらに進化を実感できるのが、新技の転身月牙跳撃（⇦Ⓟ+Ⓚ）だ。飲酒10杯以上から出せる技だが、この技は上中段のⓅと肘系の技をさばくことが可能。打撃技がガードされた後のような、少し不利な場面で惜しむこと無く使っていくことで、効果を発揮できるだろう。
　本作では、立ちⓅを軸に挑腕撩拳（⇩⇦Ⓟ）と投げ技で二択を狙うという前作の戦術に、これら『EVO』で加わった新技を駆使すれば、ひょっとするとひょっとするぞ！

不利な場面なのにしゃがみⓅで暴れる相手は、龍尾脚の餌食に。これぞ真骨頂！

今までシュンが不利な場面では、避け投げ抜けか向側後避だったが、今作はさばきがある！

コマンドの変更により、挑腕撩拳も横寝に化けなくなったぞ。これもうれしい。

## 張果老強化!!

　側端仙蹴（⇨Ⓚ）をガードさせて張果老へ移行する連係は強いの一言。しかし、側端仙蹴をガードさせること自体が難しいため、いま一つ張果老の使用頻度は少なかった。だが、『EVO』では張果老から出せる技が豊富に増えたため、単飛跳撃（Ⓚ+Ⓖ）や翻身連尖脚（⇦Ⓚ+Ⓖ）など、間合いが離れて張果老へ移行する技の利用価値も高くなった。張果老を駆使すれば、中間距離もシュンに分がある……かも？

側端仙蹴からの張果老連係は今まで通りに。再度側端仙蹴と横掃仙撃（張果老中Ⓟ）、投げを狙おう。

新技、前転（張果老中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のおかげで中間距離での張果老の利用価値が上がった。これは使えるぞ。

## 龍尾脚強化!!

　Ver.Cではほぼ使用することが無かった龍尾脚。というのも、相手のしゃがみⓅをすかしつつヒットさせることができなくなったことが原因。しかし、『EVO』になってそのかわし性能が復活したのは前述の通り。龍尾脚ヒット時の効果は、受け身を取ることができないダウンを奪うため、飲酒8杯以上ならば仰飲連環単脚（⇧ⓅⓅⓀ）を決めることが可能。ダメージ効率が大幅にアップするぞ。

馬蹴り復活！ 有利な場面で相手のしゃがみⓅを読んだら、迷わず龍尾脚を狙え！

飲酒8杯以下なら、ダウン攻撃かタイミングを計って何仙連環臀打（⇧ⓅⓅⓀ）を決めよう。

## シュン 連続技

Basic Combo

　龍尾脚を多用できるようになったので、龍尾脚からのコンボは必ずマスターしておきたい。飲酒8杯以上ならば仰飲連環単脚で問題無いが、8杯以下のときはしゃがみⓅ空振り、またはダウンした相手の背中側に向側前避をしてから何仙連環臀打を決めるようにしよう。使用頻度の高い挑腕撩拳も同様。8杯以上ならばお約束のコンボでいいが、8杯以下のときはⓅを数発刻んでから仰飲杯手などで追い打ちするように。転身繰誇（⇧Ⓟ+Ⓖ）から挑腕撩拳を決めた際、重量級以外には連撃顎手（⇦⇨ⓅⓅ）を決めてから挑腕撩拳が確定。その後、ダウン攻撃と仰飲杯手の自動二択を狙える。
　新技の月牙跳撃、転身月牙跳撃（⇦Ⓟ+Ⓚ）がヒットした際は腹崩れのダウンになるため、後蹴連腿で確実に追い打ちするのも忘れずに。

①龍尾脚→しゃがみⓅ（空振り）→何仙連環臀打

②龍尾脚→仰飲連環単脚

③挑腕撩拳→立ちⓅ→挑腕裁手（⇩⇧⇨ⓅⓅ：飲酒6杯以上）　中

①月牙跳撃（⇦ⓀⓅ）→後蹴連腿（⇧ⓀⓀ）

EVO事典　飲酒杯数による固有技の性質変化はどうなった？：基本的に前作と同様で、向側後避払手、仰飲杯手は18杯以上からカウンターヒットでダウンを奪う。また、同飲酒数から立ちⓅがヒットすれば、そのまま連撃後下腿腿（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）が連続ヒットするのも忘れずに。ちなみに、飲酒25杯以上になると連撃後下腿腿は立ちⓅをガードしても下段部分はガード不能だぞ。

# 対戦攻略

## Lion Rafale

## リオン・ラファール

Text：キャ少佐

『EVO』でのリオンは、新技として加わった迎撃技をいかに使いこなすかが課題。うまく使いこなせれば、ダメージ効率アップ間違い無しだ！

### 基本戦術

『EVO』になっても、打撃技に大きな変更は見られない。そのため、前作と同じような戦術でも十分な強さを発揮することができるはず。立ち合いでは右勾心（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）を軸に攻めのきっかけを作り出し、そこから下段攻撃の後掃腿（⇦Ⓚ+Ⓖ）や中段攻撃の盤肘（⇨Ⓟ）、勾手堤膝（⇨Ⓚ）、または投げ技などで連係を組み立てるのが、今までの戦術であり、セオリーでもある。

この戦術に『EVO』では上段攻撃をかわす性能を備えた二陰陽（⇦Ⓟ Ⓟ）と、攻撃発生の早い挿勾手（⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）を加えて闘うことで、より一層相手を翻弄することができるようになるはずだ。

注目すべきは、新技の二陰陽。上段攻撃を避ける性質があるのが特徴だ。

いかに相手に手を出させ、カウンターでつぶせるか――。それこそが、リオンならではの闘い方の一つといえるため、自分なりの独創的な連係を組み立てていこう。

次にダウンを奪った後、受け身に対して、基本的には全回転系の打撃技、下段攻撃は後掃腿、中段攻撃なら転身穿陰脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）で攻めるのがオススメ。これにキャッチ投げの撲歩（⇦⇧Ⓟ+Ⓖ）を組み込むことで効果倍増。今回、撲歩は投げ派生以外に打撃の派生が増えたため、より確実にダメージを与えることができるぞ。

全回転系の下段攻撃、後掃腿も健在。相手が避けそうなときは迷わず使おう！

撲歩からは打撃でダメージを与えられるようになった！　コツはボタン連打だ（笑）！

### 撲歩を使った攻防

前作でも撲歩を使った攻撃パターンは有効だったが、『EVO』になっても相変わらず使える。例えば、撲歩でキャッチしてからの上段投げ狙い。さらに、キャッチ後相手側面へ移動してから、投げ抜けを誘っての打撃など。これらを防御するには、ガード投げ抜けのテクニックをマスターしていないと厳しい。連環錯捶（⇨⇧Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ）を含め、『EVO』でもどんどん狙っていこう！

撲歩でキャッチした瞬間に読み合いが発生。対戦相手のレベルを見極めて攻撃を仕掛けよう。

連環錯捶ヒット後はわずかだが一応有利。しかし、強気過ぎる攻めは禁物だぞ。

### 斜前歩（⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で新たな突破口を!?

斜前歩からの派生として、上段攻撃の翻錘（斜前歩中Ⓟ）と下段攻撃の斜掃捶（斜前歩中Ⓟ+Ⓚ）の二つの技が追加された。翻錘は通常時のものとモーション、性質は同様。カウンターヒット時は後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）が確定するので、コンボを決めよう。斜掃捶は、前に出している足の方向へ斜前歩で移動して出すのが有効。正しい方向へ移動して斜掃捶を出せば、通常ヒット後に勾手堤膝（⇨Ⓚ）に割り込まれる恐れも無い。

翻錘の特徴は、上段攻撃だがカウンターヒットするとコンボが確定することだ。

前に出てる足と反対側に斜前歩～斜掃捶を出したときは、ヒットしても不利。注意。

## Basic Combo　リオン 連続技

しつこいようだが、リオンの変更点は本当に少ない。そのため、コンボも前作とほとんど変わらず、全く同じものを決めることができる上にそれらが最大ダメージとなっている。強いて挙げるならば、双耳旋風からのコンボが変化したぐらいか。

足位置が平行のとき、右勾心を決めてから連旋腿を決めていた前作。しかし、『EVO』では右勾心のタイミングが難しくなっているため、連旋腿が安定しない。この右勾心部分をレバー前入れⓅにすることで、その後全キャラに確定で連旋腿を決めることができようになるぞ。

基本的に継承されるコンボの注意点はこれだけだ。後は、新技の翻錘からのコンボをマスターすれば完璧。カウンター／ノーマルヒットの確認と足位置が判断できれば、いうこと無しだ！

①双耳旋風（Ⓟ+Ⓚ）→レバー前入れⓅ→連旋腿（ⓀⓀ）　平

②疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）→後蹴腿～背身尖掌（敵背後Ⓟ+Ⓚ先行入力）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）　カ 中

③翻錘→後蹴腿～背身尖掌→連旋腿　カ 平

④翻錘→後蹴腿～背身尖掌→右勾心→後蹴腿　カ 中 八

擺下尖肘（⇩⇨Ⓟ+Ⓖ）後は二陰陽がオススメ：擺下尖肘で投げて背後を取った際、落撃掌（⇩Ⓟ）と後蹴腿の二択を迫ることができる。この選択肢は、決まれば相手に大ダメージを与えられるが、読みが外れた場合はリオン側が背負うリスクも多い。そこで、新技の二陰陽が確定技としてオススメ。一応、2発目はしゃがんでかわせるが、ローリスクだ。

# 対戦攻略

## Aoi Umenokouji

梅小路 葵（うめのこうじ あおい）

Text：一番之字元帥

「使える」打撃技は多いが、すべてを一度に使いこなそうとしても器用貧乏になってしまう。まずはダメージ効率のいい技を模索するところから始めよう。

### 鍵となる打撃技は？

『EVO』のアオイは、両止（⇦⇧Ⓟ）がカウンターヒットしても腹崩れが発生しなくなったため、状況に応じて打撃技を使い分ける必要がある。下表を見て、主力技の大まかな性能を把握しておこう。

主力技の中でも見返りが大きいのは、鳳凰手（⇧Ⓟ＋Ⓚ）と陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）。有利な状況では、これらと上段投げで二択を迫るのが基本だ。

また、アオイは不利な状況から反撃に転ずる技が豊富なことも忘れてはならない。詳しくは次号で説明するが、リーチの短い打撃技をかわす上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）、パンチ系をさばく心中突き（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）なども活用して攻撃に厚みを持たせよう。

本作の鳳凰手は見返りが大きい。下段投げ抜けの甘い相手には積極的に狙っていこう。

### 新投げ・引違について

引違は、Ⓟ＋Ⓖからレバーを追加入力することで相手との位置関係を変化させる投げ技だ（投げ抜けコマンドはⓅ＋Ⓖ）。投げた後はアオイ側が大幅に有利な状態で、確定する打撃技もある。具体的には、⇨ or ⇦方向に投げると横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）クラスの発生を持つ打撃技まで、⇧ or ⇩方向に投げると鳳凰手（⇧Ⓟ＋Ⓚ）クラスの発生を持つ打撃技までが確定する。実戦では、⇨方向に投げて掌蹴り重ね（ⓅⓀ）を当てる連係がオススメ。こちらが有利な状態を維持しつつ二択を迫れるぞ。

引違は投げた方向によって有利時間が異なる。有利時間が長いのは⇧ or ⇩方向に投げたとき。

引違から壁よろけ（⇧方向は壁やられ）を狙うことも可能。リング端では非常に強力だ。

### 主力技の性能と用途

（発生早い ↑ ↓ 発生遅い）

| 技名（コマンド） | 攻撃属性 | ガード | ヒット | カウンターヒット | 主な用途 |
|---|---|---|---|---|---|
| 掌蹴り重ね（ⓅⓀ） | 上・上 | 不利（大） | 有利（中） | —— | 立ちⓅの早さを活かして反撃に使う。ヒット後最速で投げ技につなげば相手はしゃがんでかわすことができないため、肘との二択が成立。 |
| 両止（⇦⇧Ⓟ） | 特殊中 | 不利（大） | 不利（中） | 有利（小） | カウンターヒット時の腹崩れは無くなったが、肘よりも早いため、利用価値は高い。しゃがみガードさせるとアオイが有利な点にも注目。 |
| 中段肘当（⇨Ⓟ） | 中 | 不利（大） | 不利（小） | 有利（大） | 近距離戦の要。カウンターヒット時は陰掌と投げ技で二択を迫ろう。派生技の旋桜（⇨ⓅⓅ、寸止め可）は最速で出し切れば連続ヒット。 |
| 横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 不利（中） | 有利（大） | 肘よりもリーチが長い。カウンターヒット時は派生技の横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ、寸止め可）が連続ヒットするが、ヒット確認は難しい。 |
| 香月楼（⇦Ⓟ） | 上 | 不利（中） | 不利（中） | 有利（小） | 全回転の上段攻撃。避けを多用する相手に有効な選択といえる。Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖの追加入力で天地陰陽に派生できる特性もうまく使いたい。 |
| 前蹴り（⇧Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 五分 | 有利（大） | 主として遠距離でのけん制に使う。しゃがんでいる相手に当てるとミドルよろけが発生。よろけ回復が遅い相手には掌蹴り重ねを狙うといい。 |
| 鳳凰手（⇧Ⓟ＋Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 有利（小） | 有利（特） | カウンターヒット時の有利時間が長く、下段投げはもちろんしゃがみⓅや両止までつながる（両止はなぜか軽量級には連続ヒットしない）。 |
| 陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 不利（小） | 崩れ | 本作におけるコンボ始動技はこの技がメインになる。カウンターヒット時は特殊崩れが発生し、雲蹴り（⇨ⓀⓀ）などで追い打ち可能だ。 |
| 天狗落（立ち途中Ⓟ＋Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 不利（小） | 尻もち | カウンターヒット時に尻もちが発生するが、相手と距離が離れるのがネック。追い打ちにはリーチのある心中突き（⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）を使おう。 |
| 雷刃破（⇨Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 不利（中） | ダウン | 陰掌より発生が遅い代わりに、カウンターヒット時は空中コンボが狙える。起き上がり攻撃ガード後など有利時間の大きいところで使うといい。 |
| 山勢厳（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ） | 中 | 不利（大） | 不利（小） | ダウン | リーチの長さを活かして遠距離から使う。派生技の桜華（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）は通常ヒットでもつながるが、こちらはガードされると投げ確定。 |

※表中の用語解説：不利（小）：相手の肘系をしゃがみⓅでつぶせる　不利（中）：相手のヒザ系をしゃがみⓅでつぶせる　不利（大）：ギリギリ反撃を受けない程度　有利（小）：相手のしゃがみⓅを両止でつぶせる　有利（中）：相手のしゃがみⓅを肘でつぶせる　有利（大）：相手のしゃがみⓅを陰掌でつぶせる

## アオイ 連続技

Basic Combo

②と③は新技の山勢厳を使ったコンボ。②は中量級に対しては立ちカウンターでないと当たらないことに注意。一方、アオイを除く軽量級に対しては、②を連突絹車にする手もある（アオイに対しては、足位置平行だと立ちⓅが当たらない）。

⑤は本作のカギを握るコンボ。確定ダメージは両止（よろけが発生）としゃがみⓅのみだが、下段投げも抜けられにくいので狙う価値はある（的確に下段投げを抜けてくる相手に対しては、しゃがみⓅ→下段投げという選択が非常に有効！）。

⑥は前作と異なり、連突小太刀の前に立ちⓅを挟もうとするとやや安定しない。いっそのこと、起き攻めしやすい雲蹴りで妥協する手も……。

⑦は基本的に足位置平行限定だが、サラとベネッサに対しては足位置に関係無く決まる。

- ①雷刃破→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ） 力
- ②山勢厳→立ちⓅ→雲蹴り（⇨ⓀⓀ） 力 中 平
- ③山勢厳→立ちⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ） 力 中 八

- ④陰掌→雲蹴り 力
- ⑤鳳凰手→両止 or しゃがみⓅ or 各種下段投げ 力
- ⑥上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→連突小太刀
- ⑦立ちⓀ→ミドルキック 力 軽 平

前号の訂正：誤「紫雨（Ⓚ＋Ⓖ）はガードされると投げ技で反撃を受ける」　正「紫雨はガードされても反撃を受けない」。正確には、ガードされたときのスキはわずかで、アオイ側が最速でしゃがみⓅを出せば、ジェフリーのヒザクラスの技を止めることができる。ヒット時は完全に五分の状態。

# 対戦攻略 Lei-Fei

# 雷飛 レイ・フェイ

Text：H.L

いざ使ってみると不安定さを感じる仆腿（敗式中⇩）だが、状況次第ではかなりの戦力になる。今まで攻めあぐねていた五分の状況に活路を見い出せるか!?

## 仆腿の狙い

新構え、仆腿からの技は上段と中段しか無く、技を出すまでに一度かがむモーション（このときはしゃがみ状態）を経由するという特徴がある。この性質を踏まえた上で、この構えを有効に活用できるポイントを探ってみた。

仆腿を効果的に使っていける条件は以下の通り。

**●若干間合いが離れた状態**

**●相手が技を出しやすい不利な状況**

特に、敗式に移行する技の後に使える場面が多い（詳しくは左表参照）。これらの状況では、立ちⓅ、しゃがみⓅ、肘、投げなどをスカしてくれるので、汎用性はかなり高い。

しかし、下方向に判定の強い技やリーチの長い技はスカせないので、読まれない程度に使っていこう。

また、密着で使える場面も多少存在する。それは、五分もしくは微妙に不利で、さらに足位置が平行のとき（相手の技によってはハの字でもスカせる）。リーチの短い技（カゲの肘はOK、ラウの肘はNG）か、多少発生の遅い技という厳しい条件付きではあるが、五分の状況で手の出しづらい感のあったレイ・フェイにとって、立ちⓅ、しゃがみⓅを含むある程度の技をスカせるのは大きい。

### 仆腿を狙える状況

| コマンド | 状況 |
|---|---|
| ⓅⓅⓅ | ガード |
| Ⓚ | ガード |
| 独立式中Ⓟ | ガード |
| ⇨⇨Ⓟ | ガード |

※Ⓚからはノーマルヒットでも狙えるが、ヒット時はあまり距離が離れないので不安定。⇨⇨Ⓟからは、最速で敗式→仆腿とつなぐこと。ただし、不利差が大きいため相手の肘をスカしても進歩穿心拳（仆腿中ⓅⓅ）くらいしか入らない。

狙える状況を把握してうまく使えば、不利な状況でも攻撃の起点にできる。

密着でおよそ五分のときでも、条件がそろえば技をスカすことが可能だ。

## 仆腿からの攻め

まず狙っていきたい筆頭は、上段の浮かせ技、反掌打（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）。肘以上のスキの大きい技や投げをスカしたときにはほとんど決まり、空中コンボを含めた総合ダメージはそこそこ高い。

そのほかでは、進歩穿心拳と伏身後刺腿（仆腿中Ⓚ）の二つ。どちらも、相手の立ちⓅやしゃがみⓅなどスキの小さい技をスカしたときや、相手が技を出さなかったときに効果的で、ガードされてもある程度の選択肢が残されているのが心強い。

進歩穿心拳は、初段ヒットから投げへの連係がしゃがみで回避不能。たとえガードされても、2段目のディレイを活かして二択を迫れる。なお、初段が相手の技の硬化中にヒットしたら、最速でつなぐ2段目が連続ヒットするので、相手のスキの大きさに合わせて反掌打と使い分けよう。

一方、伏身後刺腿は、ヒットしたら有利となるので、背後中Ⓚと振り向いての投げ（コマンドは背を向けたまま入力）の二択が有効。バリエーションを増やすなら、背後状態から独立式に構えての伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）を狙っていってもいい。

### 仆腿中Ⓚガード時の選択肢

伏身後刺腿がガードされた場合、不利な状態で背を向けているという危険な状態だ。しかし、画面奥へのARMと背向けからの敗式移行で、ある程度まで技をスカせることを覚えておくと、対応できる選択肢が広がってくる。前者は判定が薄く直線系の打撃をスカすことができ、後者はリーチの短い技や微妙に遅れた投げ（最速だと投げが決まる）をスカすことができる。

伏身後刺腿からの敗式は、足位置平行時に技を出したときに肘をスカしやすい。ただし、リーチの長い技をスカすことはできない。

## Basic Combo レイ・フェイ 連続技

①～④は、システム変更の影響を受けたコンボ。双飛脚からのコンボを足位置に関係無く決めたいなら、②を決めて受け身攻めに移行しよう。

③は、排山倒海から斜天連掌→側端脚（Ⓚ＋Ⓖ）が決まらないキャラに対しての、安定かつ最大ダメージのコンボ。2段技の避け攻撃を決めてもダメージは同じだ。対重量級には、金剛壁拳の代わりに蹬脚（⇨⇨Ⓚ）を決める。

⑤の斜天連掌からの双翔飛後掃腿は最速でOK。足位置がハの字スタートのときでも決まるキャラは、アオイ、サラ、カゲ、ゴウ、ブラッドの5キャラで、ほかのキャラには⑥を狙っていく。

反掌打がヒットした場合、微妙に間合いが離れてしまうため空中コンボが安定しない。確実に決まるのは⑦のコンボだ。

**①双飛脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→背身肘撃（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）** 中 平

**②双飛脚→連拳撑掌（ⓅⓅⓅ）**

**③排山倒海（⇧Ⓟ＋Ⓖ）→金剛壁拳（Ⓟ＋ⓀⓅ）** 中

**④登天掌（⬇⇨Ⓟ）→金剛壁拳** 力

**⑤斜天連掌（⇧⇧ⓅⓅ）→双翔飛後掃腿（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ⇩Ⓚ）** 平

**⑥斜天連掌→しゃがみⓅ→背身肘撃**

**⑦反掌打（仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）→背身肘撃**

**排山倒海からの連続技補足**：上記③の連続技は、3段目まで出すと受け身で回避されてしまうため、ここまでしか決まらずダメージは60。このダメージは蹬脚を決めたときと大して変わらない。従って、安定した受け身攻めをしたいなら蹬脚を決めて受け身を取らせやすくした方がいい。

# 対戦攻略

# Vanessa Lewis

## ベネッサ・ルイス

激しい変更により新キャラ同然となったオフェンシブスタイル(以下オフェンシブ)の、主戦力となる技をピックアップ！　ついでに(!?)ディフェンシブスタイル(以下ディフェンシブ)の変更点もチェックだ！

### オフェンシブスタイルの戦術＆主要技

さばき技や避け能力のある技などの防御的な技が一切無いため、ディフェンシブとは対照的に攻め込まれると非常に苦しい。前回紹介した技に加え、以下に紹介する主要技を使い「攻撃は最大の防御」を実践するつもりで闘おう。

●**フェイントボディ(Ⓟ⇧Ⓟ)**／ディフェンシブのものと同様の技だが、オフェンシブの立ちⓅは比較的発生が早いので、より効果的に使える。

●**ロングバレルブロウ(⇨⇨Ⓟ)**／リーチが長い割には発生が早く、実質的にはヒザ程度。ノーマルヒットしても不利だが、ガードされたときのリスクが低く、多用できる。

●**イントルードコンボ(⇧ⓅⓅ)**／前作ではディフェンシブに存在していた技。ディレイはかからなくなったが、1発目の発生の早さと、2発目カウンターヒット時に腹崩れを誘発するのが非常に強力。

●**ストッピングトー～セカンドインパクト(⇧ⓀⓀ)**／1発目は、相手をよろけさせることはできないが、ある程度下段をスカせる特殊な技。2発目まで連続ヒットするが、当ててもやや不利になる。

●**ストンピングロースマッシュ(⇩ⓀⓅⓅ)**／前作同様、1発目カウンターで全段つながって大ダウン攻撃まで確定。3発目はガードさせて有利だ。

遠距離戦の主力、ロングバレルブロウ。ガードされても反撃はほぼくらわない。

1発目のジャンプモーションで、五分の状況から⇧Ⓟをスカして当てることができる。

ディレイが少し利く2発目を有効に利用し、うまく相手の反撃を抑えていこう。

### ディフェンシブスタイルの変更点

新技の追加は少ないが、細かい変更点が多い。主要技を中心にいくつか解説しよう。

●**カットアッパー(⇧Ⓟ)**／発生の早さは相変わらずだが、技モーションが変わり、2発目への派生が無くなった。

●**クラッシュジョー(立ち途中Ⓟ)**／ベネッサの硬化が長くなったためか、カウンター後の相手の回復が容易になった。しかも、ノーマルヒットさせても不利になってしまう。

●**ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)**／ガードされたときの硬化差が他キャラのものに近くなり、カットアッパーで相手の肘をつぶせなくなった。

●**ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)**／1発目カウンター時に連続技となる点は前作と同じだが、2発目までしか派生が無い上、ガードされると投げが確定してしまう。

●**パーリングコンビネーション(⇦⇨ⓀⓅ)**／1発目でヒザをさばけなくなった点が痛い。2発目はモーションが変わっているが、性能は同等だ。

### テイクダウンからの派生について

テイクダウン中の技は大きく分けて4種類。そのうちの二つ、ハンマーナックル(テイクダウン中Ⓟ)とボディパンチ(テイクダウン中⇩Ⓟ)は3発目のフィニッシュまで派生できる。ほかの二つ、ヘビィハンマーナックル(テイクダウン中Ⓟ+Ⓚ)とマウントエルボー(テイクダウン中Ⓟ+Ⓖ)は1～3発目のどこでも派生可能な技だが、決まるとそこでテイクダウン状態は終了。相手はダウン状態となる。

ハンマーナックルはⒼ、ボディパンチは⇩Ⓖを押しっ放しにしていれば抜けられる。

ヘビィハンマーナックルはⒼ押しっ放しで抜け、マウントエルボーはⓅ+Ⓖで抜ける。

## ベネッサ 連続技

Basic Combo

①は全キャラに決まるコンボ。ほかにはレッグボマー(⇧Ⓚ+Ⓖ)→大ダウン攻撃がオススメ。たたき付けの受け身が難しいため意外と決まりやすい。最後のダウン攻撃は小ジャンプ入力で出そう。②も全キャラに決まる。③は各種腹崩れに対して決まる安定コンボ。ちなみに、ディフェンシブでも同様のコンボが可能(3発目がボーンクラッシュミドルになる)。④はほかにも下段投げやストッピングトー～セカンドインパクトなどが確定する。

⑤は、アオイ、パイ、シュン、ジェフリー以外の全キャラに対し、ハの字で当てたときに決まる。サラ、ベネッサ、リオン、ブラッドなら足位置平行でもOK。なお、ウルフとカゲに対しては、平行時にバックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)が全段ヒットする。⑥⑦は条件さえ整えば簡単なコンボ。

**①(O※)ハイキック(➡Ⓚ)→ストライドコンビネーション(⇨ⓅⓅⓀ)**　カ

**②(O)パイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)→アッパーヒールソード(⇧Ⓟ+ⓀⓀ)**　八 平 カ

**③(O)バックチャージキック(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→ストッピングトー～セカンドインパクト**

**④(O)クラスターニー(立ち途中Ⓚ)→チョッピングフック～ボディスマッシュ(Ⓟ+ⓀⓅ)**　カ

**⑤(D※)ブーメランフック(⇧Ⓟ+Ⓚ)→ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)→シットダウンローキック(⇧Ⓚ)**

**⑥(D)ヒールキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)**　中

**⑦(D)ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)**　カ 中 八

※1:(O)はオフェンシブ時のコンボ。(D)はディフェンシブ時のコンボ

EVO事典

ハイキックの出し方：コマンドの関係上とっさに出すのが難しい技だが、「([illegible]Ⓚ」という入力をすることで、ニー([illegible]Ⓚ)の暴発を防ぎ、すぐに出すことが可能。
新技ターンストレート(ディフェンシブスタイル中、敵背後Ⓟ)に関して：[illegible]

# マイキャラ、もう手になじんだかな!?

ハイ、隣にカラーページでコンニチワ！　早速引き継ぎアイテムをもらったカードを無くした担当です。仕方無いのでお金ためてスキンヘッド買うか、尻にサメ付けようかと画策中です。てな具合に、微妙に残念な腕前でも楽しめる懐の深さが「EVO」のいいところ。さて、仕事中だけどゲーセン行くかな……。

# バチャっ子 インフィニティ エボリューション

## VFR
VFR水戸の陣！
## 「第3回VFRアイアイ駅南店杯 5on5」開催！

VFRカップ戦第3弾は、茨城・水戸のアイアイ駅南店にて開催！ 今回で3回目を迎える水戸でのカップ戦は、ビートトライブ杯シード権目当てに大挙して押し寄せる都内強豪勢 vs. 関東（地元）バチャっ子の、ガチンコ勝負が展開される大会として有名。

前回は東京勢がシード権を持っていったが、今回はまだまだリリースされて間も無い「EVO」を使用しての開催とあって、地元勢の巻き返しや他エリア勢の活躍も十分に考えられる。今後のVF4パワーバランスを占う意味でも、非常に注目度の高い大会となりそうだ。

詳細は、リニューアルオープンしたアイアイ駅南店ホームページまでアクセス！

**第3回VFRアイアイ駅南店杯 5on5 スケジュール**

**開催日時**：2002年9月22日（日） 13：30～
**開催場所**：アイアイ駅南店　TEL.029－221－1001
**アクセス**：ＪＲ常磐線・水戸駅南口　徒歩1分
**大会ルール**：5on5勝ち抜き戦
キャラ固定、チーム内同キャラＯＫ
**エントリー**：Webエントリー or 当日エントリー

EVENT INFO
アイアイ駅南店
http://www.aiai-group.com/top.htm
VFR公式サイト
http://www.beat-tribe.com/vfr/

## EVENT
「EVO」でもやります！
## 「お手並み拝見2」開催中!!

昨年、好評だった発売記念イベント「お手並み拝見」が、「EVO」で帰ってきた！　この「お手並み拝見2」は、前回同様全国の主要セガ アミューズメント施設にて、約2カ月に渡って実施されるプレイヤー参加型イベント。会場となる店舗にはキャサ夫やちび太、ブンブン丸などの有名プレイヤー（てかおなじみのメンツ？）を始め、開発の片桐氏や湾岸カゲ氏など豪華ゲストが来訪するぞ！　イベント内容は「EVO」を使った大会や、開発の方によるトークショーなどなど。

そして、11月3日（祝）には、セガ本社にて「お手並み拝見2」FINALイベントを開催。各地の「お手並み拝見2」大会優勝プレイヤーによる決勝大会や、好プレーを収録したダイジェストVTRの上映など盛りだくさん。もちろん、前述のキャサ夫らも大会にゲスト参加。こりゃ最寄りの下記店舗に行くしか無ぇ!!

※各店舗大会は先着32名。参加料100円とアクセスカードが必要

| 日程 | | | 実施店舗 | 住所 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月31日 | 土 | 18:00 | 広島GIGO | 広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル | 082-541-6345 |
| 9月 1日 | 日 | 15:00 | クラブセガ松山 | 愛媛県松山市大街道1丁目4-12 | 089-931-5379 |
| 9月 8日 | 日 | 16:00 | クラブセガススキノ | 北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1 | 011-532-9055 |
| 9月14日 | 土 | 18:00 | セガワールド鹿児島 | 鹿児島県鹿児島市新栄町1-28 | 099-253-9512 |
| 9月16日 | 祝 | 15.00 | セガアリーナ浜大津 | 滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 | 0775-23-7015 |
| 9月21日 | 土 | — | 第40回AMショー | 東京都江東区有明3-21-1　東京ビッグサイト | |
| 9月22日 | 日 | 17:00 | ハイテクランドセガ渋谷 | 東京都渋谷区渋谷1-14-14 | 03-3409-4737 |
| 9月23日 | 祝 | 16:00 | セガワールドアルカス | 東京都府中市宮西町2-5-1さくら三番館 | 042-365-2591 |
| 9月28日 | 土 | 20.30 | ハイパーメッセ | 福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12 | 093-963-7850 |
| 9月29日 | 日 | 17.00 | 岡山ジョイポリス | 岡山県岡山市下石井2-10-1 | 086-232-8790 |
| 10月 6日 | 日 | 14.00 | セガワールド前橋 | 群馬県前橋市関根町363 | 0272-31-1109 |
| 10月13日 | 日 | 15:00 | セガワールド小山 | 栃木県小山市大字小山 377-4 | 0285-28-6281 |
| 10月14日 | 祝 | 15.00 | セガアリーナ | 福井県福井市丸山町1-410 | 0776-52-0806 |
| 10月19日 | 土 | 18:00 | クラブセガ金山 | 愛知県名古屋市中区金山町1-19-2 | 052-323-0121 |
| 10月20日 | 日 | 15:00 | ハイテクランドセガ渋谷 | 東京都渋谷区渋谷1-14-14 | 03-3409-4737 |
| 11月 3日 | 日 | | FINAL（本社1号館） | 東京都大田区羽田1-2-12 | |

## EVENT
## 東日本エリア「極道場」vs.東海エリア
### チャンピオンベルトリベンジ戦inクラブセガ金山

今回は、極道場内イベントと大会結果のお知らせ。極道場では、茨城エリア内の支部内対抗戦を実施するぞ。下表でスケジュールとルールをチェック！

| 店舗名 | 電話番号 | 住所 | 店舗予選 | 開始時間 |
|---|---|---|---|---|
| セガワールド日立 | 0294-42-1213 | 茨城県日立市田尻町 3-26-1 | 9月15日 | 21:00 |
| セガワールド下館 | 0296-28-7579 | 茨城県下館市大字戸宇山ヶ島 1018-34 | 9月15日 | 19:00 |
| ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ | 029-274-4124 | 茨城県ひたちなか市東大島 2-11-11 | 9月15日 | 19:00 |
| ハイテクランドセガ オーチェスタ | 0296-75-6224 | 茨城県西茨城郡岩瀬町上野原地新田241 | 9月16日 | 17:00 |

**基本ルール**：1P、2Pはじゃんけんにて決定。45秒、3本先取設定。対戦ステージはランダム。エントリー料は初回のみ100円。キャラクタの途中変更は不可。

続いて8月4日にクラブセガ金山でのイベント。「VF4」最後の闘いとして、北海道・東北・北関東方面などの東日本エリアを牛耳る「極道場」にて代表者仙台発狂会 バゴーンとセガアミューズメント東海支社の使者？「クローバーmars」がバトルを行なった。結果は、バゴーンの勝利で二冠獲得！　その後は3on3大会が行なわれ、ちび太、ネオ・タワーといった有名プレイヤーもお忍びで野試合に参戦。近隣のバチャっ子にたまらないイベントとなった。

左からベルト戦後の3on3を無敗で優勝に導いた「裏大須」、2連覇を遂げた「バゴーン」、隠れファンもいる？「クローバーmars」、格闘新世紀東海エリア代表の一人「デモフル」。

EVENT INFO
http://sega.jp/segaeast/

ども、キャサ夫っす。ここでは、「EVO」のちょっと得する（かも）情報をお届け。といっても、俺が知ってる範囲の情報なんで、メーカーとは一切関係ナシ。

まず、本作では基本的にアイテムは争奪戦で入手する。ミッションやクエストでも一応入手できるっぽいけど、あんま出ないよね。恥ずかしアイテムは存在するらしいけど。そうそう、ミッションは成功すれば、負けても賞品はもらえるよ。

それから、画面の自分側のアイコンが黄色いと……!?何かいいことがあるハズ。気合いで勝利しよう!?

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
[illegible]

AM SHOWに行くなら
このタイトルをCHECK!

## カードを使って保存する

自分だけのドラゴンを作ったら、そのデータをカードに保存できる。ドラゴンが進化していくにつれて、カードの絵柄が変わっていくところもスゴイ！　また、魂化することによって増えていくドラゴンの種類は、全部で50種類以上。何種類集められるかな？　もちろん全種類集めて、カードをコンプリートしたいよね！

**ドラゴンが成長するとカードの絵柄も変化!!**

※ロケテスト版のデザインです

**？**

**さらに成長!?**

## これがゲームの流れだ!!

### ① ドラゴンを誕生させる

6種ある属性の中から、好きなものを選択し、自分のドラゴンが誕生したらまずは名前をつけよう。これが自分のドラゴンだ。思いのままに育てるべし！

### ② まずは修練あるのみ！

ドラゴンとはいっても、作ってすぐの状態は、ひ弱な子供。いきなり強力なドラゴンと戦闘させるのは心許ない。そこで、まずは修練をさせてパラメータをアップさせよう。強くなるには、修練が必要なのだ！

上の写真は[illegible]ゲージを止め[illegible]を発動し[illegible]魔を倒す[illegible]中。このほかにも魔法[illegible]シールド修[illegible]祈り修練などがある。どんなドラゴン[illegible]かは、ティマー次第[illegible]

#### 修練ゲージを上げよう

修練を積んで[illegible]がいっぱいになると、[illegible]が新たな技を覚えるぞ！　いったい、どんな技があるのか楽しみだ。属性や育て方によって、さまざまに変化しそうな予感！

### ③ いよいよ戦闘開始!!

画面左下にある数字、アクアラポイント。現在300となっているが、攻撃を成功させると、ダメージを与えるとともに相手の持つポイントを奪えるのだ。戦闘終了時、このポイントが一番多い者が勝者となる。

#### 5種の技を駆使しよう

戦闘はターン制で行なわれる。選べる技は打撃と、[illegible]化するガード、魔法と、[illegible]化するシールド、ライフ回[illegible]を行なう祈りの5種。戦[illegible]、慎重に選ぼう！

技アイコン[illegible]ターゲットに触れ[illegible]印[illegible]ンマーカー）が右[illegible]まで移動すると技が発動！マーカーの移動中は何度でも入力の変更ができるので、ギリギリまで考えて変更するのもアリ。

### 魂の融合で、もっと強いドラゴンを！

ドラゴンの能力に衰えが見え始めたら、そろそろ「魂化」の時期かもしれない……。魂化して魂を融合させれば、新たなドラゴンが誕生するぞ!!

**ここをCHECK!** ドラゴンを育成することが大きな楽しみの一つだけど、ショー会場にはお客さんも大勢来ることだし、じっくり育てるのは市場に出てからのお楽しみ。会場でプレイする機会があったら、集まった人たちとの戦闘を楽しもう！　周囲のプレイヤーがどう出るか？　5種の技を駆使した駆け引き、戦闘での読み合いと、タッチセンサーの操作にもここで慣れておこう！

タイトーのネットワークシステムNESYS、徹底解剖！

# BATTLE GEAR 3

『バトルギア3』記事内で何度か名前が出ながら、詳細が伝えられなかった「NESYS」。今回は、最新情報と合わせて紹介だ!!


※画面・システムは開発中のものです。

**バトルギア3**
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：ドライブ
- ■操作方法：ハンドル＋α
- ■発売日：秋予定
- ■使用基板：SYSTEM246
- ■出展ブース：タイトーブース(P55会場MAP③番)

## NESYSの真相

ドライブゲーム初の「全国規模の腕だめしシステム」といえる「NESYS」。これまでに伝えられた情報によると、『バトルギア3』を設置するゲームセンターには、「NESYS」がほぼ同時に導入される。つまり、全国どこでも『バトルギア3』に乗ってキーを差し込むと、自動的に「NESYS」に接続されるようになっているのだ。

その「NESYS」接続によって得られる効果は、「ハイスコアランキングへの参加」「ゴーストカーの選択」「ドレスアップ」の3種類。

「ハイスコアランキングへの参加」は、全国区のランキングが表示され、自分の位置が分かるというもの。

そして、「ゴーストカーの選択」。これは先の「ハイスコアランキング」とリンクしており、「全国一位」などカテゴリー別で一位の車を指名し、一緒に走ることができる。また、一位の車だけではなく、自分の速さを基準にした選択もできるようになるらしい。ハイスコアラーだけでなく、初心者でも遊べるシステムを目指しているようだ。

そして「ドレスアップ」。前号のインタビューでチラリと出た言葉だが、その内容は、「エアロパーツ」と「自分でデザインしたステッカー」を自車に装備できるというもの！自分のオリジナルデザインの車を、ゲーセンの画面に登場させることができるのだ。

では、新着情報も含め、「NESYS」を使って遊ぶ手順を、次のページで解説することにしよう。

実際に使われるキーのモデル。4種類のキーが準備されていることが分かる。

**ゲー事典** 現状の「バトルギア3」は初級コースと中級コースが入っている。その状態で、実際にプレイしてきた。湾岸道路から峠路までいろいろなバリエーションが入っており、1つのコースでもさまざまな環境を体験できるようになっている。実際に入るコースは、「初級」「中級」「上級」「超上級」「弩級」「超弩級」の6種類の予定となっている。

# 世界を開けるKEYの使い方

※登録後は、4・5は省略されます。

## 車のナンバーが変化

「NESYS」を使って遊ぶには、キー型認証装置を購入する必要がある。だが、他のカード型ゲームのように、ゲーム機のまわりの自動販売機（ベンダー）を捜す必要はない。『バトルギア3』筐体には「キー」のベンダーが内蔵されているのだ。

キー購入後、キー挿入口にキーを挿してから、実際のゲームをスタート。あとは、普通のドライブゲーム同様に車を選び、エントリーネームを入れるだけ。

ただっ！ ここで『バトルギア3』独自のシステムが入ってくる。

それは「自分のプレイしている場所（ゲームセンター）の住所から地域のナンバーを割り出し、自分の車のナンバープレートに書きこまれる」というもの。つまり、多摩のゲーセンでプレイすると、自動的に自分の選んだ車は多摩ナンバーになるのだ!! そして、変更はきかない（※例示した地域に他意はありません）。

ここで登録された「車」「エントリーネーム」「ナンバープレート」はキーのIDを元にサーバーに記憶され、次のプレイからは自動的に表示されるようになる。あとは、ひたすらやり込むだけだ。

また、キーを手に入れることで、インターネットを通じたさまざまなコンテンツに参加できるようになる。その詳細を解説しよう。

## 有料コンテンツが!?

右は「NESYS」の全体を図にしたものだ。注目されるのは、「プレイヤーからネットワークに接続できる」点。キーに書かれている数字をIDパスワードとして、プレイヤーは携帯電話やパソコンを介して「NESYS」に接続できる。そして、有料・無料の二種類のコンテンツに参加できるのだ。

まず、無料のコンテンツは「ハイスコア閲覧」。「NESYS」で集計されている全国ランキングを、車・地域のカテゴリー別に閲覧できるのだ。家庭用『バトルギア2』のインターネットランキングで行なわれたことは、一通りできるようになるらしい。

そして、有料のコンテンツが「ドレスアップ」と「ハイスコア検索」。

「ドレスアップ」は、インターネット上でエアロパーツや車体のステッカーを選択・装備して自分のオリジナルカーを作成し、ゲーセンで走らせることができるようになる、というもの。しかも、パソコンで接続した場合、ステッカーに対し自分でデザインすることもなるというのだ。まさに、「オリジナルデザインカー」を作ることができるのだ。

「ハイスコア検索」は、ハイスコアを条件で絞ることで、特定の車・条件を選別できるようになる。「今日のコーストの車が気になる」となった時、その車がどこの所属か分かるという優れモノなのだ。

このほかにも、未公開のコンテンツがあるらしい。情報が入りしだい、順次公開していきたいと思う。

現在も、「BATTLE GEAR.NET」ではさまざまな情報が公開されている。

ゲー事典 車のクラスは「クラスA」から「クラスC」まで3タイプあり、前作まではクラス別の対決はできなかったが、今回はクラスを越えた対決も可能で、低いクラスが高いクラスを破った場合、「金星」が記録される仕様になるらしい。

# 正確な都道府県ナンバーが自分の車に入ります

### NESYSの道も一歩から

――「NESYS」の概要を教えて頂けますか？

森山　「NESYS」は、ドライブゲーム初のネットワークシステムになります。店舗を全国規模で結び、サーバーでリアルタイムにランキング集計します。『バトルギア』のためだけのシステムではないので、最終的にはタイトーのネットワークゲームは、すべて「NESYS」で結ばれることになります。

――ゲームセンターでは、どのような接続になるのですか？

木暮　基本的にインターネットと同じです。ADSLかISDNがあればつながります。

――個人が筐体を買ってつなぐこともできるんですか？

森山　今は、お店それぞれに認証IDを振り分ける方向で考えてますので、ちょっと難しいですね（笑）。技術的には可能です。

### キーとランキング

――キー接続で、どのようなDATAが蓄積されるのですか？

森山　自車のメーカー・車種に加えて、コースレコードやドレスアップやナンバープレートのDATAなどですね。今回、プレイしたゲームセンターを認識することで、そのゲームセンターのある住所から正確な都道府県の地域ナンバーが自分の車に反映されることになります。

――湘南ナンバーが欲しい人は、湘南まで行ってプレイしなきゃいけないんですね？

菊池　そうです（笑）。

――ゴーストカーシステムは、どのような形になりますか？

森山　基本的に、エントリーキーを挿したすべての人のゴーストDATAが蓄積され、対戦できるようになります。

――インターネットを使ったシステムは、どのようなものになる予定ですか？

潮谷　ホームページの「バトルギアネット」が中心になります。そこでは、「ゲーム紹介」「ギャラリー」に加えて、「ランキング検索・閲覧」や「ドレスアップ」などのコンテンツがあります。「ランキング検索」は、かなり細かい条件で検索できるようになります。ほかにも、まだいくつかコンテンツを考えています。

――「ランキング検索・閲覧」や「ドレスアップ」は有料コンテンツになるそうですが、課金方式は、どのような方法をお考えですか？

森山　今検討している最中です。また、決まり次第お伝えします。

9月のAMショーで、ゲームが一部プレイできるようになりますので、ぜひ皆さん来てみてください。

右からホームページ担当潮谷氏、プログラム担当菊池氏、サーバー担当木暮氏、企画担当森山氏。

9月21日（土）に東京・有明の国際展示場で行なわれる「第40回アミューズメントマシンショー」に、「バトルギア3」が出展されることが、正式に決定した（タイトーのブース位置は、今回の「BRAND NEW UPDATES」（55ページ）の場所になる）。

しかも今回は、ショー限定の特製キー型認証装置が配布されるようだ。ショー期間中は、このキーを使うことで、キーを使った遊び方が先に楽しめる仕様になるらしい。ショー期間限定のランキングも楽しめる。

詳細は、インターネットの「バトルギアネット」でも、順次公開される予定だ。発売を待ちきれない人は、覗いてみるとよいだろう。

(http://www.battlegear.net)

## AMショー期間限定キー発行！

# 先行試乗会開催！

9/17ビックサイト タイトーブース

ゲー事典　自分の走行DATAはゴースト用の記録として残されるわけだが、単にコースを周回した記録だけでなく、一定の区間内で記録したベストタイムも、随時記録されるらしい。検索をかければ、自分の理論上のベストラップを出すこともできるのだ。

AM SHOWに行くならこのタイトルをCHECK!

# サッカーゲームの超王道！

# Virtua Striker 2002



Text：垂ッカム

バーチャストライカー2002
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2002年秋予定
■使用基板：TRIFORCE
■出展ブース：セガブース（P.55会場MAP①番）

秋の稼働開始を目前に控えた「バーチャストライカー2002」。今月は全64カ国の出場国リストを大公開。また、9月21日に行なわれる第40回アミューズメントマシンショーでのステージイベント情報もお届けしていくぞ。

本作では前作までと違い、出場国が地域別に分類されている。先のワールドカップに出場した国から、FIFAランキング下位の国までさまざまな国が選択可能となっているのでチェックしてみよう。

多くのプレイヤーに今もなお愛され続けている「バーチャストライカー」シリーズの最新作が、より鮮やかなグラフィックになって登場だ！

使用基板は最新業務用基板「トライフォース」。そのパワーのおかげでゲームクオリティはすべての面でシリーズ最高となっている！

## 出場チーム64カ国大紹介!!

本作に登場するチームを一挙紹介。リストを見て、ぜひチーム選びの参考にしてほしい。「略称」はゲーム中での国名表示だ。W杯出場国やFIFAランキング上位の国はゲーム中でもきっと強いはずなので、初心者の人は使用チームとして選んでみては？

| 国 名 | 略称 | W杯 | FIFA | 国 名 | 略称 | W杯 | FIFA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 日本 | JPN | ○ | 24 | 南アフリカ | RSA | ○ | 33 |
| 韓国 | KOR | ○ | 22 | モロッコ | MAR | | 40 |
| イラン | IRN | | 33 | チュニジア | TUN | ○ | 36 |
| サウジアラビア | KSA | ○ | 38 | ナイジェリア | NGA | ○ | 29 |
| 香港 (N) | HKG | | 143 | カメルーン | CMR | ○ | 17 |
| タイ (N) | THA | | 62 | コートジボワール (N) | CIV | | 47 |
| 中国 (N) | CHN | ○ | 51 | リベリア (N) | LBR | | 77 |
| アラブ首長国連邦 (N) | UAE | | 61 | セネガル (N) | SEN | ○ | 31 |
| ウズベキスタン (N) | UZB | | 68 | アンゴラ (N) | ANG | | 60 |
| カタール (N) | QAT | | 68 | イングランド | ENG | ○ | 8 |
| オーストラリア (N) | AUS | | 50 | オランダ | NED | | 15 |
| フィジー (N) | FIJ | | 127 | フランス | FRA | ○ | 2 |
| ニュージーランド (N) | NZL | | 88 | スペイン | ESP | ○ | 4 |
| タヒチ (N) | TAH | | 130 | チェコ | CZE | | 21 |
| トンガ (N) | TGA | | 173 | ポルトガル | POR | ○ | 7 |
| ソロモン諸島 (N) | SOL | | 139 | スウェーデン | SWE | ○ | 20 |
| ブラジル | BRA | ○ | 1 | ロシア | RUS | ○ | 28 |
| アルゼンチン | ARG | ○ | 2 | イタリア | ITA | ○ | 10 |
| コロンビア | COL | | 9 | ドイツ | GER | ○ | 5 |
| パラグアイ | PAR | ○ | 18 | デンマーク | DEN | ○ | 13 |
| ウルグアイ | URU | ○ | 23 | クロアチア | CRO | ○ | 27 |
| エクアドル (N) | ECU | ○ | 31 | ベルギー | BEL | ○ | 19 |
| ペルー (N) | PER | | 48 | ポーランド (N) | POL | ○ | 39 |
| ボリビア (N) | BOL | | 74 | トルコ (N) | TUR | ○ | 12 |
| ベネズエラ (N) | VEN | | 81 | ルーマニア (N) | ROM | | 25 |
| チリ (N) | CHI | | 45 | アイルランド (N) | IRL | ○ | 14 |
| アメリカ合衆国 | USA | ○ | 11 | オーストリア (N) | AUT | | 58 |
| メキシコ | MEX | ○ | 6 | ユーゴスラビア | YUG | | 16 |
| ジャマイカ | JAM | | 58 | ウクライナ | UKR | | 43 |
| コスタリカ (N) | CRC | ○ | 26 | スロベニア (N) | SVN | ○ | 35 |
| ホンジュラス (N) | HON | | 30 | イスラエル (N) | ISR | | 52 |
| トリニダードトバゴ (N) | TRI | | 41 | スコットランド (N) | SCO | | 55 |

……アジア　……オセアニア　……南米　……北中米　……アフリカ　……ヨーロッパ
(N)……前作で登場しなかった国　W杯……2002年W杯出場国　FIFA……FIFAランキングの順位

最初のうちは新システムである「体力ゲージ」を見る暇も無く試合に没頭してしまったけど（汗）、もう一つの新システムである「選手名表示」の効果は絶大！　自陣で相手チームの強力選手にボールが渡ると、手に汗を握るよ……ホントに。

第40回 アミューズメントマシンショー
セガブース　ステージイベント企画

### 『バーチャストライカー2002』高橋哲也アワー 〜ARCADIAスーパーゲーマーに挑戦！〜

9月21日に開催される第40回AMショーセガブースにて、「バーチャストライカー2002」のステージイベントが行なわれる。このイベントにはゲストとして、本誌アルカディアからキャサ夫と垂れ乳巌竜が殴り込み！　当日会場で選ばれた挑戦者とエキシビジョンマッチを行なうぞ（挑戦者には豪華賞品あり！）。当日はバチャストファンなら誰でも知っているであろう高橋哲也氏（セガのカリスマMC）が司会を担当してくれるから、実況も必聴だ！　そのほかにも、何やらビッグニュースがあるらしいので、ぜひ参加してみようぜッ。

■場所：東京ビックサイト（東京・有明）
■日時：9月21日（土）
一般公開日の午前と午後で2回
※第40回アミューズメントマシンショーの詳細については55ページを参照してください。

### 出演者はコイツらだ！

キャサ夫（プレイヤー）

### 勝敗を予想して豪華賞品をゲット！

キャサ夫＆垂れ乳巌竜は何勝何敗何分するのか!?　キミの予想を下の用紙に記入して、ぜひ会場に足を運んだ際に投票してほしい。見事予想が的中した人には、その場で『バーチャストライカー2002』オリジナルグッズがプレゼントされるぞ!!

また、勝敗予想投票は下記のアミューズメントヴィジョンホームページでも8月31日〜9月20日まで受付中。的中者には、もれなくレアなデジタルコンテンツ（オリジナル壁紙やアイコンなど）がプレゼントされるほか、さらに抽選でオリジナルグッズもプレゼントされる〜！　こちらにもドシドシ投票しちゃおうぜ!!　レッツ、トトカルチョ!!

投票用URL　http://www.virtua-striker.com

キリトリ線

### 第40回アミューズメントマシンショー 高橋哲也アワー 投票用紙

ARCADIAスーパーゲーマーは

□勝 □敗 □分

※□の中に数字を書き込んでください。
※試合は全部で4試合行ないます。
※この用紙は午前部・午後部のどちらか1回で使用できます。
※用紙はイベント開始前に係員へお渡しください。

| あなたのお名前 | |
|---|---|
| お住まいの都道府県名 | |

キリトリ線

AM SHOWに行くなら このタイトルをCHECK!

TOKYO BIG SIGHT

# 食べて、ゲームをプレイして、奴らの謎を探れ！

宇宙大作戦

# チョコベーダー CONTACTEE™

コンタクティー

人気の食玩「宇宙大作戦チョコベーダー」のアーケードゲーム「宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE」がリリースされる。宇宙人とコンタクトを取る者「CONTACTEE」となって、宇宙人召喚コードを入手せよ！

Text：アブダ川[illegible]之介

■宇宙大作戦チョコベーダー CONTACTEE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ミニゲーム
■操作方法：未定
■発 売 日：未定
■使用基板：SYSTEM[illegible]
■出展ブース：[illegible]



## アーケードゲーム、お菓子で召喚コードをゲット！

『宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE』は世界のエイリアン事件をモチーフにしたミニゲーム集だ。このゲームをプレイすると、「召喚コード」が手に入る。この召喚コードはWEBゲーム『人類誘拐計画アブダクション』で使用できるぞ。『人類誘拐計画アブダクション』は、召喚コードで呼び出した宇宙人で地球上から人物をアブダクション（誘拐）するという前代未聞のゲームだ。さよなら人類。

## 「宇宙大作戦チョコベーダー」とは？

卵型のチョコの中に、エイリアンやUFOのおまけフィギュアが入った食玩がTOMYから発売された「宇宙大作戦チョコベーダー」だ。フィギュアのキャラクター性溢れるポップなエイリアン造形が幅広い年齢層に支持され、すでにシリーズは「第1シーズン」と「第2シーズン」が発売されている。今秋に最新シリーズ「第3シーズン」のリリースが予定されており、同時にアーケードやインターネットとの連動がスタートするのだ。

# 地球は狙われていた！

戦慄のミニゲーム集！

プレイヤーは宇宙人となってゲームをこなしていく。ミニゲームの内容は「脳内に金属片を埋め込め」など地球外的発想のオンパレード。ゲームの企画者はエイリアンだったりして……。

## 禁断のインプラントゲーム！

各ミニゲームのスタート時には導入デモがある。どの事件も世界各地で起きたUFO事件が題材になっているのだ！

インプラントとは、エイリアンが人間の体内に何かの装置を埋め込むこと。それを絵合わせパズルにする突き抜けた発想がステキ

## キャトル・ミューティレイション

牛などの家畜が不可解な状態の変死体で発見されるのがキャトル・ミューティレイション。小学校の授業で習ったよね？

UFOからの怪光線で牛を吸い上げるドナドナなミニゲーム。「てめえら人間じゃねえ！」というナイスツッコミを入れておけい。

## 捕らえられた宇宙人ゲーム！

テレビのUFO番組などで有名な西ドイツの宇宙人。この衝撃映像がどのようにミニゲーム化されるかというと、

二人の男を支柱に、宇宙人が鉄棒選手よろしくグルグルと回転する。大道芸を見せにきたのか宇宙人!? [illegible]ールだぜ

## 機密情報公開

アルカディア専用パスワードでWEBゲーム『人類誘拐計画アブダクション』を体験しよう！

アーケードゲーム発売に先駆けて、WEBゲーム『人類誘拐計画アブダクション』のお試し版を体験できるぞ。さらに、アルカディア専用パスワードを入力すると、宇宙人を召喚できるのだ！　WEBゲームのサービスは9月2日から開始される。スタートと同時にアクセスして、宇宙の人とコンタクトしまくるべし！

### "3mの宇宙人" 召還パスワード

**A792KKJ**

WEBゲーム『人類誘拐計画アブダクションURL』
http://www.abduction.jp

# コンパイル発!! 新世代落ちものパズルゲーム！

©COMPILE 2002　担当：きらり屋

**ポチッとにゃ～**
■メーカー：コンパイル/タイトー
■ジャンル：落ちモノ系のび～るパズル
■操作方法：1レバー+3ボタン
■発 売 日：9月下旬
■使用基板：NAOMI
■出展ブース：タイトーブース(P.55MAP④番)

**自分でいつでも起爆を起こせる、新感覚のパズルゲーム。同じ色をたくさんつなげたら、ここぞというときに起爆して相手を攻め落とせ！**

## 同じ色のにゃんを、はりにゃんでプスッと突いて起爆しよう

何と、消したいと思ったときに自分で起爆できるポチッとにゃ～。こまめに消す事は簡単だけど、それだと相手から容赦なく「おじゃま」がふってくる！　大量の「にゃん」を一気に消して、相手に「おじゃま」を送りつけよう。

そのためには一気に大量消しできるように、同じ色の「にゃん」を長くつなげよう。「にゃん」の配置は、一本道や固まりよりも、枝分かれがたくさんあった方が高得点！

落ちてくる「にゃん」を、「はりにゃん」にチェンジ。さぁ、消すよ！

たくさん分岐を仕込んでおいたから、大量のボーナスが入る！　いけいけ～!!

これで大量のおじゃまを、相手フィールドに落とす事ができるよ！

## にゃんの操作方法

## ルール

●上から「にゃん」が降ってくる。同じ色の「にゃん」をつなげよう。
●消したくなったら、「にゃん」を「はりにゃん」に変えよう（落ちている間なら、「にゃん」に戻す事もできる）。
●同色の「はりにゃん」をくっつけると、「にゃん」が消える！
・「おじゃま」は、接触している「にゃん」が消えると一緒に消えるよ。
●真ん中に積み上げるとゲームオーバー。

## ストーリーと対戦と

…には「ストーリーモード」と「れんしゅ…
…、まずは練習して消し方のコツをつ…

## 発表会も行なわれたんだ

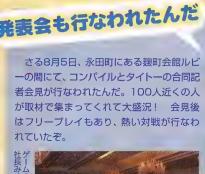
さる8月5日、永田町にある麹町会館ルビーの間にて、コンパイルとタイトーの合同記者会見が行なわれたんだ。100人近くの人が取材で集まってくれて大盛況！　会見後はフリープレイもあり、熱い対戦が行なわれていたぞ。

ゲームの解説は、コンパイルの仁井谷社長みずから行なっていたぞ。

AM SHOWに行くならこのタイトルをCHECK!

TOKYO BIG SIGHT

# 四人打ち麻雀ゲームの真打ち登場!!

**セガ四人打ち麻雀 MJ**
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：通信対戦麻雀
■操作方法：牌型ボタン
■発 売 日：2002年秋予定
■使用基板：NAOMI
■出展ブース：セガブース（P.55会場MAP①番）

## ロケテスト情報

実際の稼働までにはしばらく時間があるが、一足早くロケテストverはプレイできる。ロケテストが行なわれている店舗は、池袋GIGOと新宿スポーツランド西口店。正式発売までの間は、常にバージョンアップを繰り返しているとのこと。

**アーケード業界の定番ともいえる麻雀ゲームに、新風を吹き込む新作タイトル「セガ四人打ち麻雀MJ（以下、MJ）」が登場！**

Text：伊勢猫

### ルールはスタンダードな本格派でも、アイデアは満載だ！

基本的なルールは既存の四人打ち麻雀を踏襲した仕様で、麻雀ゲーム特有のイカサマなどは一切無し。8台のサテライト筐体を使用した通信対戦が楽しめる。

ゲーム進行は、プレイヤーごとの持ち時間＝TIMEによって管理される。手牌をツモした状態などに長考してしまうと……その間もTIMEが減っていき、局終了時にTIME切れだとゲームオーバーに。局終了時は点計算とともに、点数に応じてTIMEが増えるので、勝てばプレイ時間も延長されていく。また、東風戦終了時は、持ち点で順位が決定され、一位を取ったプレイヤーのみが勝ち抜けでゲームのプレイを継続可能となっている。

さらに開発が『バーチャファイター4』のSEGA-AM2とくれば、これだけで終わるはずがない。磁気カードによる個人データの登録に加えて、「VF.NET」と同様にネット環境を使用したさまざまな遊び方が実現。腕に覚えのあるプレイヤーには、ぜひプレイしてもらいたい。

プレイヤーが四人に満たなかったり、途中で抜けた場合は、CPUが代打ちで入るのだ。

手配の部分には特殊フィルターが付いているので、横から覗き見ることはできない。

## i-mode情報サービス MJ.NET

上はロケテスト版

カードの認証番号をi-mode対応の携帯端末からMJ.NET（エムジェイ・ネット）に登録すれば、各種サービスを受けられる。月額は300円（予定）で、以下のようなコンテンツが用意される（連動サービスは今秋開始予定）。

＊MJ.NETアクセス方法
[i-Menu]→[メニューリスト]→[ゲーム]→[ゲーム1]→[テーブルゲーム]→[MJ NET]

### サイコロ街

連動オリジナルゲームの第一弾として、試験的な運用が始まっている雀士育成RPG『サイコロ街』。プレイヤーは三人の雀士候補から一人を選んで、麻雀修行や対局を重ねて一流の雀士へと育てていく。ゲームを進めることで『MJ』で使用できるレアアイテムの入手も可能だ。

**●アドバイス機能**
和了役の傾向や振込み率、リーチ成功率などさまざまなMJプレイデータを記録。打ち筋を確認できる。

**●キャラクターカスタマイズ**
MJプレイ中や、MJ.NETのゲームで入手したアイテムを装着。髪型やアクセサリーなどを変更できる。

**●アイテムショップ**
キャラクターカスタマイズで使用可能な、アイテムの購入ショップ。品揃えは豊富で、日毎に変わっていく。

**●全国ランキング閲覧**
トップ回数、最高段位、役満上がり回数などの全国ランキングを閲覧できる。複数人でのチーム編成も可能。

**●MJ.ポケット**
iアプリで遊べる本格派麻雀ゲーム。CPUキャラ三人との四人打ち麻雀で、504iシリーズに対応予定。

## MJ専用コンパネ　操作解説

牌ボタンを1回押せば牌を選択、2回押しで牌を切る。シフトを押した状態でチャットモードへ。

牌ON・OFFで手配を伏せた状態に。鳴ON・OFFを押すことで、鳴き牌を無視できる。

①：選択&捨て牌　②：牌ON・OFF
③：シフト　④：鳴ON・OFF
⑤：キャンセル　⑥：あがり
⑦：チー&ポン&カン　⑧：リーチ

チー、ポン、カンは可能な牌が場に出ると待ち状態に。また、ツモは自動で行なわれる。

テンパイした状態で、場に上がり牌が出たら押す。キャンセルは鳴きや上がりを流せる。

**ここをCHECK!** 麻雀牌を模した専用コンパネの使用感がとにかく最高！　数回のプレイで手元を見ずに画面に集中してプレイできるようになるはず。ほかのボタンとの組み合わせで、チャットや対戦者のデータ履歴などが見られたりするので、いろいろ操作してみよう。会場ではあまりチャンスは無いと思うけど、CPU戦では運がよければ湯川元専務などお馴染みの人たちが……。

# アフレコ!

**アフレコ!**
■メーカー:ナムコ
■ジャンル:アフターレコーディング
■操作方法:マイク一本
■発売日:未定
■使用基板:SYSTEM10

## 「アフレコ」作業をゲーセンで! 常識破りの感動巨編!!


リポーター:ちくわ
※画面・システムは開発中のものです。

## 叫べ、なりきれ、そして光になれッ!! 新たな自分にセイ・ハロー!

### 遊び方

備え付けヘッドホンを装着後、演じる作品と役を気合で選択。ここが運命の岐路となる……今生の恥をかき捨てよ!!

廻 お手本

まずは見本を観て役作り。自分のセリフを記憶しつつ、キャラとの一体感を醸し出す。嵐の前の静けさ……。

転 収録

そして本番。収録の時……なりきった者には恥も照れもない。今こそ叫べ、生まれ変わる時ダッ!!

生

収録音声は大型スピーカーで、情け容赦なくリプレイ再生。ちょうど我に返ったところを直撃……。

さようなら、今までの私……そして次のステージへ!

「昨日の○○観た!?」
「カッコよかったよねー!!」

我らテレビっ子世代ならば、幼少のころに当然交わしたであろう会話! 友達とアニメのごっこ遊びを楽しんだ日々。あの思い出をゲーセンで……。

まー夏だしそんな夢も見らぁなァと信用せずに取材に出向くと、そこには「諦めが肝心!!」と銘打たれた筐体が。……マジだ。ゲーセンでアフレコやっちゃオ♥って……本気ですかアンタらーッ!?

アフレコ、すなわち映像作品に後からセリフを合わせて収録する作業。この『アフレコ!』はそのアフレコを行なう、ただそれだけの単純なゲームだ。しかし、その恥辱(別名さらしプレイ)を突破してゆく過程には、従来のゲームではなし得なかったQ極神話が5兆倍濃縮くらいで集結しておる!!

演じるうちに何かが目覚める。未知の自分探しの旅が、いま始まる……。

マイク一本、ほかは不要。
威風堂々っぷりに漢が見える。

## おハシの国のDNA震わす、万人が知る名作群がここに!!

収録されている映像作品は、すべて日本伝統の名作アニメ! 映像・声優・BGM、すべてオリジナルまんまの素材を使っており、いつか観たあのシーンもあのセリフもすべてが本物。演じるうちにシンパシーが走り、陶酔する事必至である!

### 吹き抜けるノスタルジー

おためしモード STAGE I
アルプスの少女ハイジ
なんかもう知らないっ!
EDIT(S) 1/2

あしたのジョー
ああ、たしかに受け取ったぜぃ!

エースをねらえ!
よーし その分 明日からしごくぞ!

誰だいっ!?

**収録作品**



**番外インプレッション** 開発スタッフ4名が同席して下さった取材はワイワイと行なわれ、野郎二人のハイジ&クララに一同思わず大爆笑という狂宴っぷりでした。こうして集団で楽しむ事こそ、このゲームの神髄! 飲み会後に罰ゲームに、演じて悶絶叫んで陶酔、それ見て爆笑。この遊び方は、確かにゲーセンでしか実現できねェ!! 発売までに、さらなる作品・シーンの追加も予定だ!!

# 2002年9月20日発売予定

**東京ゲームショウ(2002.9.20～22幕張メッセ)**
**エンターブレインブースにて特別販売(イベント限定スペシャルカード付き!)**

【発行元】株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10 【発売元】株式会社エンターブレイン営業局 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL 03-5433-7850

# ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

## 第40回 アミューズメントマシンショー開催!!

### カプコンがアーケード復帰!?　ファンは会場へ急げ!!

アーケードゲーム市場の未来を見通す祭典、「第40回アミューズメントマシンショー」が今年も開催される。

その出展メーカーとブースマップを入手したので、公開しておこう。

メーカーの頭に振られている数字は、44ページ以降で紹介している、ショー出展作品の対応番号になっている。気になるタイトルメーカーの場所を、よ～くチェックしておこう！ ちなみにショー会場は「東京ビッグサイト」なので、間違えないよーにしよう。

そうそう、カプコンファンには朗報だ。このマップを見て分かるように、AOUショーも入れると、計3回もショーに欠席していたカプコンがブース出展しているのだ!! 気になる出展作は現段階で未定となっているので、その内容は自分の目で確かめてみよう!!

また、前号に引き続き入場券を2枚ひと組ペアで10組、計20名様にプレゼントします。なお、ショーは今月開催されるので、このチケットプレゼントの応募締切は9月9日必着分までが有効。まだ持ってない人は202ページへ!!

これがプレゼント用チケット。ちゃんと20枚あるぞ！

**会場：東京国際展示場（東京ビッグサイト）**
**期間：9月19日（木）～21日（土）**
※19日（木）、20日（金）は業者招待日となっているので、関係者以外は入場できません。
一般公開日は、9月21日（土）のみ。
**■オフィシャルホームページ**
http://www.jamma.or.jp/am-show/
**■iモード専用オフィシャルホームページ**
http://www.jamma.or.jp/am-show/i/

# 『キャリバー2』コンクエストキャンペーン

## ナムコ直営店でやり込むとステキなカードが貰えるぞ！

『ソウルキャリバーⅡ』に新しく加わったモード「コンクエストモード」。この発動にあわせて、全国のナムコ直営キャリバー設置店で、キャンペーンが行なわれることとなった。

その名も「コンクエストモード記念　殿堂入りカードスペシャルプレゼント」！

内容は、「コンクエストモード」をやり込むことで、成績の良いプレイヤーは「殿堂入り」となる。その「殿堂入り」したプレイヤーに対し、ナムコがスペシャルカードをプレゼントするというもの（殿堂入りの内容については、『キャリバーⅡ』記事70ページを参照）。

カードは、右にある二つの絵柄が入る。表面は当然、ナムコ描き下ろしイラスト。金色の裏面にはシリアルナンバーが刻印され、世界に一枚しかないカードになっている。

そして今回、この描き下ろしイラストを特別にポスターにしたものを、読者プレゼントとして頂いた。欲しい人は、202ページへ直行しよう!!

右の絵は、新キャラを中心に描き下ろされている。

# 504i携帯電話で『怒首領蜂』が登場!?

## あのケイブから、本格シューティングゲームコンテンツがお目見え！

この春発売された『怒首領蜂大往生』が大好評を博している実力派シューティングメーカー・ケイブから、NTT DoCoMo 504iシリーズ対応の本格ゲームコンテンツが登場！その名も「ゲーセン横丁」だっ!!

メインのウリとなるのは、ケイブブランドはもちろん、彩京、メサイヤといった他メーカーの作品までもがラインナップされた名作ゲームのコーナー。驚いたことに、21世紀の弾幕バブルを引き起こした問題作『怒首領蜂』や、『ストライカーズ1945』『ガンバード』といった往年の彩京シューティングまでもが配信予定となっている。携帯電話の画面で「火蜂」の弾幕が避けられるのか？　といった疑問が頭をもたげるが、そこは職人集団ケイブ。きっちりチューニングを施し、楽しく遊べるものに仕上げてくれるだろう。

また、隠しフィーチャーとして、ゲームプレイ中に隠しキャラを発見していくことで、画像や着メロをダウンロードできるようになるなど、携帯電話ならではのお楽しみ要素も満載。

さらにさらに、本誌ハイスコアコーナーもビックリのスコアアタック大会も開催されるようだ！　近日配信予定なので、504iユーザーは、こまめにケイブHPをチェックしよう。サイト立ち上げ時には、無料でダウンロードできるゲームも用意されるとか。

**ケイブホームページ**　http://www.cave.co.jp

### ゲーセン横町の歩きかた

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ミニゲーム」→「ゲーセン横丁」

### ①名作ゲームをダウンロード

ゲーセン横丁のメインとなる、名作ゲームを配信するコーナー。配信開始時には『怒首領蜂』『ストライカーズ1945』『ガンバード』が用意されており、それ以降もケイブ、彩京、メサイヤといったブランドのタイトルが、毎月1タイトルのペースで更新されていく予定だ。

### ②バラエティゲーム

カンタンルールで気軽に遊べるピンボールゲームを用意。第一弾は『首領蜂』をモチーフにした『ドンピン』なのだ！

### ③ハイスコアアタック

名作シューティングコーナーで配信される「タイムアタックアプリ」の中から1タイトルを選んで開催される大会で、1カ月の期間ごとに開催される。1ユーザーにつき1日1回という制限があり「やり直しがきかない」ため、通常のハイスコアランキングとは違った緊張感がある大会になりそう。

# あの豪血寺一族、再びアーケードに来襲！

## キャラクターデザインは、あの村田連爾氏だ！

「あの」の部分の重みがわからない若人に説明すると、「豪血寺一族」は今から約10年前の93年に、株式会社アトラスから発売された対戦格闘ゲームだ。ばばあ、じじいに着ぐるみ男など、さまざまなキチ……個性的なキャラが登場した伝説のゲームなのだ。その後シリーズ化されたが、97年の『グルーブ・オン・ファイト』を最後に、音信不通となっていたのである。

そして今、突如ノイズファクトリーのホームページにて制作発表！　ノイズの社長は、言わずとしれた女傑、「豪血寺開発チーム」の名物チーフであった伊集さんなので、間違いなくあのキテレツな味は継承されるであろう。

またキャラクターデザインも、前作から引き続き村田連爾氏であることが発表された。今後の進展が色々な意味で楽しみである。

今回の記事の詳細は、ノイズファクトリーホームページ(http://www.noise.co.jp/)や村田連爾氏ホームページ(http://www.pseweb.com/index.html)に掲載されているぞ。

# アルティメット エコロジー再出発

10年前、カプコンと故ゲーメストの共同企画で開発された『アルティメットエコロジー』が、なんと今になってAMIより発売されることになった！　当初はローリングスイッチで開発され、その仕様が実現せずにお蔵入りとなったハズなのだが、ボタン仕様にて復活とのこと。

何故リリースに至ったのか、その経緯は明らかではないが、10年の時を経てエコロジカルに発信！

# エコールファン大集合「ムサコミ2002」

去る7月21日、クラブセガ秋葉原で『ムサピィのチョコマーカー』イベント「ムサコミ2002」が開催された。ゲーム大会、開発秘話など、盛りだくさんの内容だったぞ。

今回は、イベントで配られたウチワを5名にプレゼント（詳しくは202ページへ）。

当日は猛暑にもかかわらず、多くの『ムサピィ』ファンが集結、ハイレベルな戦いをくり広げた。

# 「ゼビウス」が3DCGで復活

ナムコの名作といえば、真っ先に挙がるであろう『ゼビウス』。この作品の劇場版が、8月10日テアトル池袋で上映された。映像はすべて3DCGで作成されており、低予算ながらナムコの技術を生かしたものになっている。公開は終了したが、今後の展開も期待だ！

当日の舞台あいさつ。制作を担当した清野氏やクリエイターたちが集まった。

## てあたりしだいゲームリスト

-8月15日時点-

| タイトル | メーカー | ジャンル |
|---|---|---|
| ●2002年8月発売予定のタイトル | | |
| VirtuaFighter4 Evolution | SEGA-AM2/セガ | 3DCG格闘 |
| beatmania THE FINAL | コナミ/コナミマーケティング | 音楽シミュレーション |
| セガ四人打ち麻雀 MJ | SEGA-AM2/セガ | 麻雀 |
| ハムスマッチュめざせパーフェクト | ナツメ | キッズメダル機 |
| バルーンショット | SUN | プライズ機 |
| パチスロレボリューション ハクション大魔王 | サミー | シングルメダル機 |
| ウィーナーズクラブ | サミー | シングルメダル機 |
| スロシアム ミリオンゴッド | アルゼ | シングルメダル機 |
| ファンキーサーカス | エクセル | プライズ機 |
| ジャックオアベタープログレッシブ | アルゼ | シングルメダル機 |
| スターホース2002 | セガ | マスメダル機 |
| ワンピース チョッパーチャンス | バンプレスト | キッズメダル機 |
| ●2002年9月発売予定のタイトル | | |
| アルティメット・エコロジー | カプコン/AMI | シューティング |
| ポチッとにゃ～ | コンパイル/タイトー | 落ちモノパズル |
| GUITARFREAKS 8thMIX | コナミ/コナミマーケティング | 音楽シミュレーション |
| drummania 7thMIX | コナミ/コナミマーケティング | 音楽シミュレーション |
| ●2002年10月発売予定のタイトル | | |
| THE KING OF FIGHTERS 2002 | イオリス/サンアミューズメント | 2D対戦格闘 |
| ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードスタイル | コナミ/コナミマーケティング | スポーツ |
| ●2002年10月以降発売予定のタイトル（未定含む） | | |
| CAPCOM新作対戦格闘（仮称） | カプコン | 3DCG格闘 |
| 宇宙大作戦チョコベーダー-CONTACTEE（秋） | ナムコ | ミニゲーム |
| バーチャストライカー2002（秋） | アミューズメントヴィジョン/セガ | スポーツ |
| バトルギア3（秋） | タイトー | ドライブ |
| e麻雀.net（秋） | アルパ | 麻雀 |
| スーパーリアル麻雀シリーズ（仮） | アルゼ | 麻雀 |
| ビンゴクルーズ（仮） | アルゼ | マスメダル機 |
| F-ZERO AC（仮）（未定） | アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂） | ドライブ |
| 魔斬－MAZAN－（未定） | ナムコ | 剣術 |
| アフレコ！（未定） | ナムコ | 声優シミュレーション |
| ドラゴンクロニクル（未定） | ナムコ | カード |
| 新・豪血寺一族（未定） | ノイズファクトリー | 対戦格闘 |
| BORDER DOWN（未定） | グレフ | シューティング |
| Damu Deva（未定） | アークシステムワークス | シューティング |

イラスト：
塩原パテオ

**ひで隊員**
ろくに食事時間も無く、帰りの新幹線で冷凍タコヤキを泣き食い。

**栅太郎隊長**
時間が厳しく、緊急回避ボム（タクシー）を3回使い切ってしまった。

今回の取材地
**大阪府**
**「高槻市 吹田市 茨木市」**

日本縦断
# ゲームセンターマップ

今月は大阪の北側、高槻市と吹田市、茨木市と、広範囲に渡って取材。フレッシュな関西ゲーセン情報を君に！

※記事中のデータは、取材を行なった7月下旬の内容によるものです。

関西スタープレイヤーが来店
## メディアパークリブロス高槻店

●高槻市高槻町13-5
☎0726-82-3675
●営業時間：9:00〜24:00

格闘ゲームでは、プレイヤーレベルの高さで名の知れた店。古いタイトルも根強いファンに支えられ対戦が続いている。

写真手前右が乱レボ氏。左が店員でもあるnanpon氏。リブロスで二人へ挑戦状を突き付けるべし！

**スタッフより**
格闘ゲームがとにかく熱い！ 50円2プレイ台でハイレベルな対戦をお楽しみください。『GGXX』の対戦がすごいです！

アルカディアクーポンで対戦三昧だ！
## パラシオ高槻店

●高槻市高槻町16-11
☎0726-84-7082
●営業時間：9:30〜24:00

2Fのビデオゲームは台と台の間隔が広く、ゆったりとしたプレイを楽しめる。なぜか『ポップン4』が大人気。

『輝き姫』など新作ぞろいのプリクラコーナー。30ものコスチュームが無料レンタル可能だ。

**スタッフより**
当店は女性のお客さまが多く、1Fのシール機コーナーが人気です。2Fのビデオコーナーもよろしくお願いします。

http://www.opes.co.jp/index1.htm

## セガワールド21

●高槻市上田辺町11-1
☎0726-82-0466
●営業時間：10:00〜24:00

高槻市界隈で『バーチャロンフォース』といえばココだ。今後のイベントは『VF4エボリューション』のオフィシャルイベントがメインになる。毎月21日がサービスデー。

**スタッフより**
毎週金曜日は『バーチャロンフォース』の対戦がアツイ！ プライズも取りやすくなっていますよ。

巨大モニターがある『頭文字D』。関西最速伝説という大会が開催されたばかり。

君もここで訓練を重ねて、高槻最強小隊を目指すのだ！

http://sega.jp/

## ゲームプラザOKAⅢ

●高槻市城北町2-2-3
☎0726-71-5123
●営業時間：8:30〜24:00

店内は昔ながらのゲーセンらしい雰囲気に包まれ、新作は最速で入荷される。『ガンダム DX』の大会には遠征客が多数来るほど活況。

発売から2年以上たった今でも『マーヴル vs. カプコン2』の人気が高い。平日にも対戦に列ができる。

12台ある『ガンダムDX』の対戦が熱い！ レゲーは『がんばれギンくん』などの変化球で攻めてくるぞ。

**スタッフより**
新規基板ロケテスト推進店です。『出撃！戦国革命』『WCCF』『VF4エボリューション』が入る注目ゲーセン！

**イベント**
9/8（日）……14:00より『マーヴルvs.カプコン2』トーナメント大会
9/14（土）……14:00より K.O.F'98 トーナメント大会
9/21（土）……14:00より『GGXX』大会
9/28（土）……14:00より『ガンダムDX』大会

http://www.fuuki.com/

今回の調査地にはアルカディアクーポンが使える店が多く、ご満悦の僕ら。切り離して使えるようになったなんてスゴイや、アルカディアクーポン！ どしどし使ってほしいのはもちろんなんだけど、混雑している時間に使うと店員さんが大変なので、空いてる時間帯を見計らって使ってちょうだいな。思いやりは大切ですぜ、ダンナ。

アイコン情報  格闘ゲームが盛んな店  音楽ゲームが盛んな店 シューターが集まる店 メダルゲームが多い店 全般的に料金設定が安い店 レトロゲームが充実している店 連射装置などのサービスのある店  アルカディアクーポン加盟店

サラリーマンの憩いの場所

## タウンスポット高槻

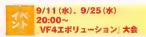
●高槻市西冠3-1-3
☎0726-75-8530
●営業時間：9:00〜24:00

会社勤めのゲーマーが昼休みにぶらりと寄れる店。ビデオゲームではレゲーのリクエストも受け付けている。

『ポップン8』は、すごろくDE8モードがかなり進んでいたぞ。プレイ料金は100円。

スタッフより
駐車場スペースも多くあり、車でのお客様も大歓迎！『麻雀格闘倶楽部』も高槻地区唯一の設置店舗になります。

夏休みで子供たちの多い店内。新作の対戦ゲームは一通りそろっていて、『レイジ』も大人気。

イベント 9/11（水）、9/25（水）20:00〜『VF4エボリューション』大会

●アクセス　阪急高槻駅より徒歩15分。パチンコOK牧場隣り。駐車場も広いぞ。

http://www.fuuki.com/

ウエスタンスタイルのメダルコーナー

## ゲームファンタジア高槻店

●高槻市大畑町27-6
シグマ高槻ビル1F
☎0726-94-4073
●営業時間：10:00〜24:00

125台のメダルゲームは圧巻の一言。西部劇風の内装がゲームの雰囲気を盛り上げてくれるぞ！

店内人気ナンバーワンは『スターホース2001』。店員の制服もウエスタン風なのだ。

スタッフより
大阪では珍しいメダルゲームがメインのお店です！　シングルマシンを集結した「スロットバー」は圧巻です。

SIGMA

すき屋
国道171号
びっくりドンキー
ゲームファンタジア高槻店
中学校
北口
摂津富田駅

http://www.gamefantasia.jp/

スケートリンク併設のゲームセンター

## セイタイト一高槻

●高槻市朝日町1-5
☎0726-81-7760
●営業時間：10:00〜24:00
（土日祝日：9:00〜24:00）

スケートとボーリング、カラオケも楽しめる複合施設内に設置された店舗。シール機とメダルゲームが豊富だぞ。

『ちるティショット』『シャイニーショット』など、シール機の最新機種が通路にズラリ。

スタッフより
毎月、いろいろなイベントを行なっていますので、近くに来られた際には、ぜひご来店くださいね！

山の上のゲームセンター

## チャレンジャー追手門店

●茨木市西安威1-5-21
☎0726-43-4444
●営業時間：9:00〜21:00（土日祝・大学の休み期間は9:00〜20:00）

土日のフリープレイ台・料金は、時期によって変わる。今後は『VF4エボリューション』などが狙い目かも？

常連の9割が追手門学院生。豪華なフリーイベントのほか、『ランパート』『スカイソルジャー』などレゲーも味がある。

スタッフより
茨木では穴場的なゲームセンターですが、イベントではどこにも負けません！　たくさんの来客お待ちしています。

ビデオゲームは1プレイ50円と格安。中には1コインで2クレジット入る台もあるぞ。

イベント 毎週土日　9:00〜20:00　ゲームフリーイベント（チケット制）

『サンセットライダーズ』などレトロゲームが2in1筐体に入っているぞ。

●アクセス　JR茨木駅から阪急バス「追手門大学前」下車。徒歩1分。

http://www.challenger-am.com

キャリバー関西遠征ならここだ！

## チャレンジーガムガム店

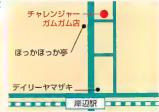
●吹田市岸部南1-24-9
☎06-6317-0433
●9:00〜24:00

この店はなんといっても『ソウルキャリバーII』！　大会参加者にはドリンクが振舞われる。

『ソウルキャリバーII』は対戦台が5セット。キャリバーシリーズの有名プレイヤーDG氏や京橋刹那氏が大会に出場している。

スタッフより
店を上げて『ソウルキャリバーII』を盛り上げてます！　金曜はフリーイベント、日曜は大会を開催中！

レア基板の『ガイアクルセイダーズ』を発見。『ガンダムDX』が入った2in1筐体には、お宝ゲームが詰まっているのだ。

イベント
毎週金曜日　18:00〜23:00『ソウルキャリバーII』フリーイベント（参加費500円で対戦台がフリープレイ）
毎週日曜日　18:00〜『ソウルキャリバーII』3on3タクティクスバトル
毎週日曜日　16:00〜『ソウルキャリバーII』個人トーナメント戦

http://www.challenger-am.com

チャレンジャー追手門へ行く道中は、だんだんと周りの風景に自然が増えていき、とても旅情的でした。山頂はとても空気がおいしく、日本で五本の指に入る絶景ゲーセンでございましたよ。これに負けない、自然に囲まれたゲーセン情報をお持ちの方は、われわれゲームセンター探検隊へ情報を提供してくださいね。

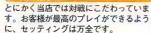
毎週水曜日は『VF4』の組手を実施

## ゲームディーノ阪急茨木店

●茨木市永代町5
☎0726-31-5507
●営業時間：8:30～24:00

毎週土曜日の大会には、多数のプレイヤーがエントリーするぞ。

『VF4』無料組手の効果で、毎週水曜日には対戦ゲームがより盛り上がる。

完全に無料で参加できる『VF4』組手がオイシイ。『VF4エボリューション』に入れ替えられた後も続くので、段位上げやアイテム探しに利用したい。

とにかく当店では対戦にこだわっています。お客様が最高のプレイができるように、セッティングは万全です。

http://www.dino-jp.com

音楽ゲームが充実の大ゲームセンター

## エルロフト

●茨木市宇野辺1-4-3
☎0726-23－7161
●営業時間：10:00～29:00
（日祝前日：10:00～31:00）

『WCCF』も明朝29時までプレイできる。君のデッキをエルロフトでぶつけてみよう！

音楽ゲームでは奈良のキャノンショットと並び有名な店。広大な敷地面積を活かし、新作をガンガン入荷してくれる。

コックピット型のフウキ製筐体は、迫力のサウンドを味わえる。

当店は『ガンダムDX』の対戦が熱い！いまだに新作に負けない人気です。対戦者のご来店をお待ちしています。

イベント
毎週日曜　21:00～
『VF4エボリューション』リーグ戦

7月に行なわれた『DDR』の大会には120人が参加。激しい鬼バトルが繰り広げられたという。

http://www.fuuki.com/

『GGXX』が活況の関西老舗ゲーセン

## チャレンジャー関大前

●吹田市千里山東1-14-2
☎06-6389-8072
●営業時間：9:00～24:00

壁にユニフォームが飾られた『WCCF』ルーム。順番待ちの席も、完備されているのだ

大学生で賑わう店内。『バーチャロンフォース』は毎週日曜に定例大会を開催中。

『GGXX』や『バーチャロンフォース』の対戦が、連日ヒートアップ。ニューゲームのロケテストも行なわれている。

スタッフより

2D格闘が盛んです。『WCCF』も盛り上がっています。最新機種各種取りそろえております。

対戦台がズラリと並んだ店内。『出撃！戦国革命』も、早速常連がやり込んでいたぞ。

http://www.challenger-am.com

現役『ZERO3』プレイヤーよ行くべし！

## ゲームプラザVIP茨木店

●茨木市双葉町3-1
双葉ビル1F
☎0726-33-4818
●営業時間：9:00～24:00

夕方から、対戦格闘マニアの来店で込みだす店内。わずかに、2D格闘勢が多いかも。

2Fは50円2プレイ。麻雀やパズルなどが手軽な値段で楽しめる。レトロゲームもあるぞ。

大会などで、対戦格闘を総合的にバックアップしている。『ZERO3』は長年の対戦で、レベルが相当高くなっている。

スタッフより

今、『GGXX』と『ソウルキャリバーII』の対戦が熱いです！　また、レトロゲームのリクエストも受け付けています。

『ZERO3』に思い入れのあるプレイヤーたちが、超絶テクニックの対戦を繰り広げる。すごいオリコンが出るかも。

募

まだまだ全国津々浦々を行脚する予定のゲームセンターマップ。「オイラの街にはゲームセンターが一軒しかないから、取材に来てくれないだろうな」と嘆く前に、とりあえず地元ゲームセンター情報を投稿してみてはいかがかな。というか、ネタください。お願いします。メールは、location@arcadiamagazine.com

# ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

## ビデオゲームランキング

### 2位 SOULCALIBURⅡ

初登場2位は『ソウルキャリバーⅡ』。前作から時間が経っているものの、根強い人気が証明された。今作はゲームシステムに対する大幅なリニューアルより、特徴的なモード設定の追加が目を引く。アーケードでどこまで受け入れられるか注目したいところだ。

メーカー ナムコ
ポイント 110.7

| 順位 | 前回 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー> | 181.3 |
| 2 | 初 | SOUL CALIBURⅡ<ナムコ> | 110.7 |
| 3 | 3 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売元:カプコン> | 97.3 |
| 4 | 2 | Virtua Fighter 4<SEGA-AM2/セガ> | 76.3 |
| 5 | 4 | VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ> | 59.2 |
| 6 | ― | METAL SLUG 4<開発元:メガエンタープライズ・ノイズファクトリー/販売元:サンアミューズメント> | 45.8 |
| 7 | ― | TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京> | 36.3 |
| 8 | 8 | PowerSmash2<ヒットメーカー/セガ> | 28.6 |
| 9 | 初 | GALS PANIC S3<カネコ・BIM/エイブルコーポレーション> | 24.8 |
| 10 | 10 | 鉄拳4<ナムコ> | 17.2 |

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

## ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

### 1位 WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002

初登場1位は『WCCF』。ヒットメーカーの威信作である『ダービーオーナーズクラブ』に続くサテライト型店舗内ネットワークゲームだ。従来のカード型育成ゲームに輪をかけた、カードのトレーディングというフィーチャーが強烈なリピート性を生み出している。

メーカー ヒットメーカー/セガ
ポイント 127.4

| 順位 | 前回 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 初 | WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー/セガ> | 127.4 |
| 2 | 1 | pop'n music 8<コナミ/コナミマーケティング> | 104.2 |
| 3 | 6 | drummania6thMIX<コナミ/コナミマーケティング> | 77.2 |
| 4 | 2 | 太鼓の達人3<ナムコ> | 63.7 |
| 5 | 3 | CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ> | 61.8 |
| 6 | 5 | DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー/セガ> | 59.8 |
| 7 | 4 | 頭文字D Arcade stage<セガ・ロッソ/セガ> | 57.9 |
| 8 | 8 | beatmaniaⅡDX7thstyle<コナミ/コナミマーケティング> | 48.3 |
| 9 | 9 | GUITARFREAKS7thMIX<コナミ/コナミマーケティング> | 40.5 |
| 10 | - | DDRMAX2 DanceDanceRevolution7thMIX<コナミ/コナミマーケティング> | 38.6 |

## マスメダルゲームランキング

### 1位 STAR HOURE 2001

『スターホース2002』の発売が間近に迫っているが、この高い人気を考えると『同2001』プレイヤーがそのまま『同2002』へとシフトしそうだ。

メーカー セガ ポイント 178.2

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | STAR HORSE 2001<セガ> | 178.2 |
| 2 | GI-WINNING SIRE<コナミ/コナミマーケティング> | 130.9 |
| 3 | ROYAL ASCOT 2<セガ> | 123.6 |
| 4 | MONSTERGATE<コナミ/コナミマーケティング> | 94.5 |
| 5 | FORTUNE ORB<コナミ/コナミマーケティング> | 76.4 |

## シングルメダルゲームランキング

### 1位 FANTASIA STATION MG003

人気機種の座を不動にしている、『ファンタジアステーション』のMGシリーズ。「001」と「002」の文字をランキング中に見なくなったのは、ほぼ「003」に換装されたからだろう。

メーカー アルゼ ポイント 156.0

| 順位 | タイトル<メーカー> | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | FANTASIA STATION MG003<アルゼ> | 156.0 |
| 2 | WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ> | 138.3 |
| 3 | MULTI GAME 8WAYS BLUE<アルゼ> | 134.8 |
| 4 | MULTI GAME 8WAYS RED<アルゼ> | 63.8 |
| 5 | BLACK DIAMOND<アルゼ> | 56.7 |

## 協力店舗一覧

| 店舗名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|
| GAO新小岩店 | 東京都葛飾区西新小岩1-10-9 | ☎03-3696-5525 |
| アイアイ駅南店 | 茨城県水戸市桜川1-4-10 | ☎029-221-1001 |
| アミュージアム麻生店 | 北海道札幌市北区北40条西4丁目1-1 パボッツ麻生ビル1F | ☎011-736-6166 |
| 大久保アルファステーション | 東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル | ☎03-5330-8595 |
| 釧路スガイ・ゲームプルプル | 北海道釧路市北大通6-1-2-2 | ☎0154-22-8670 |
| クラブセガ札幌 | 北海道札幌市中央区南5条西4-7 南興ビル内 | ☎011-512-1868 |
| ゲームインさんしょう新庄店 | 富山県富山市荒川3-1-6 | ☎076-422-1115 |
| ゲームファンタジア サンシャイン店 | 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎03-3971-9601 |
| ゲームファンタジア パーディー店 | 東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F | ☎042-724-1477 |
| ゲームファンタジア ミラノ店 | 東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F | ☎03-3200-0884 |
| ゲームファンタジア渋谷店 | 東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F | ☎03-3496-5856 |
| ゲームファンタジア八王子店 | 東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F～4F | ☎0426-48-1288 |
| ゲームプラザキューティ | 大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F | ☎06-6357-6677 |
| ゲームプラザ白山 | 熊本県熊本市九品寺5－15－7 | ☎096-362-2711 |
| 新宿スポーツランド中央口店 | 東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内 | ☎03-3352-1637 |
| スキッパーズ日立店 | 茨城県日立市幸町1-11-1 YBビル 1F | ☎0294-27-3939 |
| スペースV1可部 | 広島県広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| スペースV1廿日市 | 広島県廿日市市本町4－23 | ☎0829-34-3311 |
| セガワールド博多 | 福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33 | ☎092-481-1645 |
| トライアミューズメントタワー | 東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル | ☎03-5295-2345 |
| ハイテクセガ柏 | 千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下B1 | ☎04-7163-9844 |
| ハイテクセガパドック | 広島県広島市南区松原町5-15 | ☎082-262-3335 |
| ハイテクランドセガBREEZE | 神奈川県横浜市西区南幸2－13－9 | ☎045-313-6435 |
| ビッグアップル | 埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F | ☎048-642-3053 |
| ビートライブ | 東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1 | ☎042-710-0508 |
| プレイシティキャロット巣鴨店 | 東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1・2F | ☎03-3943-6735 |
| ミルカトルル加納店 | 和歌山県和歌山市加納319-1 | ☎073-476-3033 |

## 読者が今一番期待しているメーカー

今月の月替わりアンケートは「今一番期待しているゲームメーカー」だ。早速ランキングを見ていこう。

1位はダントツでコナミ。音楽ゲームに関してはほぼ独占的な立場にあり、現在もその支持は衰えることがない。昨今はネットワークを使った新しい試みのゲームも登場しており、音楽ゲームだけではない面への期待も高まる。

第2位はプレイモア。ご存知の通り、元SNKの知財権を所有しているメーカーであり、ネオジオタイトルの続編はプレイモアからリリースされることになる。となればいやでも期待は高まるというもの。現在は『KOFシリーズ』『メタルスラッグシリーズ』がリリースされているが、そのほかにも多くの人気シリーズの続編を期待したいものである。

第3位はカプコン。昨年の『ガンダムDX』以降、主だった新作のリリースが無かったが、ここにきて待望の対戦格闘のニュースが入ってきたのでまずは一安心。

4位と5位はサミーとイオリス。アーケードに関しては新興メーカーだ。ただ、新作の無い現状ゆえに、新しいメーカーに気を吐いてほしいという期待なのだろう。

### 今一番期待しているゲームメーカー

| 順位 | メーカー名 | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | コナミ | 310.3 |
| 2 | プレイモア | 220.7 |
| 3 | カプコン | 214.9 |
| 4 | サミー | 177.6 |
| 5 | イオリス | 160.3 |
| 5 | セガ | 160.3 |
| 7 | アークシステムワークス | 140.2 |
| 8 | ナムコ | 134.5 |
| 9 | ヒットメーカー | 114.4 |
| 9 | アリカ | 114.4 |
| 11 | SEGA-AM2 | 111.5 |
| 11 | トレジャー | 111.5 |
| 11 | ブレッツァソフト | 111.5 |
| 11 | 彩京 | 111.5 |
| 11 | 任天堂 | 111.5 |
| 16 | タイトー | 108.6 |
| 16 | アルファ・システム | 108.6 |
| 16 | ミッチェル | 108.6 |
| 16 | テクモ | 108.6 |
| 16 | グレフ | 108.6 |
| 16 | ケイブ | 108.6 |

# アーケードゲームは
# ナムコの原点です

2002年春、株式会社ナムコは大幅に会社組織が統廃合され、新たな組織としてカンパニー制が採用されている。それらの組織の中でも、我々アーケードゲームユーザーが最も注目したい組織は何といっても「AM（アミューズメント）カンパニー」だ。今回はこの「AMカンパニー」のプレジデントに、今後のナムコのアーケードゲームがどうなっていくのかを訊ねた。

**──「AMカンパニー」とは、業務用ゲームに特化した会社だとお聞きしていますが、現在の市場の状況下で、あえて「AMカンパニー」として業務用の組織をまとめ上げた意義を教えていただけますか？**

石川　少なくともアーケードゲームはナムコの原点ですから、ここを今一度盛り上げていきたいと考えています。

少し話が遠回りになりますが、7〜8年ほど前に、家庭用の市場が急成長してきた時期、私は開発部署の統括をしていました。そのころは家庭用と業務用の開発がまだ分かれていましたが、どうせなら業務用を作った部署が家庭用も開発した方が効率いいだろうと、分かれていた開発部署をまとめていったのです。

当時はそれが一つの勝ちパターンのような形で機能していたのですが、それがここ数年で悪くなってきた。家庭用は頭打ち、業務用は低迷。業務用と家庭用の予算をとり回し、どちらかでへこんでも、もう片方で回収すればいい……そんな大雑把な環境になっていった分、企業全体の甘えみたいなものを感じるようになってしまったのです。

ならば、事業のセグメントをはっきりさせ、各担当ごとにしっかり責任を持って事業に取り組めるよう、業務用の関係各部署「開発」「生産」「販売」「物流」「メンテナンス」を含めたものを一括りにして「AMカンパニー」としてアーケードゲーム事業を集約したんです。

今までは500台売って、後は家庭用で……といった甘えもあったんですが、今後は1,000台売るために企画を考え、「AMカンパニー」全体で頑張っていく必要があるんです。

**──「AMカンパニー」になったことで、ナムコのゲーム作りは変わるのでしょうか？**

石川　今までと同じ作り方をしていてはダメでしょうね。極端な言い方をすれば、ブームを呼ぶような大ヒットするゲームを作るしかない。

では、どうすればヒットするゲームを作れるのか？　常にヒットするのが理想ですが、そうもいかないのが現実です。我々も開発を続けていく上で、堅実なタイトルも作っていく必要があるわけです。

そこで、開発者の想いを乗せたゲーム、マーケットのニーズから生まれるゲーム、チャレンジするゲーム、この三つに対する開発投資を効率よく変えていきます。

業務用は厳しいと言われていまが、世界各地に根強いマーケットはあるんです。各地で受けるタイプは違いますが、ヨーロッパでも、日本の地方でもそれぞれのマーケットで熱中しているプレイヤーが確実にいます。それは捨てたもんじゃない。また、ARCADIA読者のような層もあるし、家族などのカジュアルな層もある。これらのターゲットを一緒に考えてしまったゲームを作ろうとすると、失敗してしまうんですよね。

ビデオゲームの開発をやめるわけではないですが、たとえば、今まで年間10タイトルだったところを、6タイトルぐらいに絞って、堅実にやりつつも、チャレンジする部分を残して続けていきたいと思っています。

今までは開発する側と、売る側のトップが違っていたので、トンがったものも両者を行ったり来たりしている間に丸く、堅実になってしまっていたのですが、このカンパニー制に、制販一体になったおかげで、いろいろ挑戦できる土壌をやっと作ることができたと思っています。

**──そういえば、ナムコのゲームはカラーがあって、昔からマイペースだと言われているのですが、それはどうしてなのでしょう？**

石川　ナムコは開発者の定着率が高いと言われていますよね。開発者が定着することで、自ずと似たようなカラーが出てくる代わりに、トンがったものがなかなか出てきにくいんです。企業体質とでも言うのでしょうか。

例えば、セガさんからは『ダービーオーナー

ズクラブ』や『ワールドクラブチャンピオンフットボール』といったゲームや、『バーチャファイター4』のネットワーク敷設など、ある意味力技で「エイヤ！」っと出てくるのに対し、ナムコからはああいったものが出てこないんです。

だからある意味セガさんの動向は、素直に勉強になりますね。まあ、今後もセガさんには、「エイヤ！」と攻めてもらうとこは、このまま続けてもらうとして、ナムコはそれに相乗りさせてもらいながら機会をうかがいつつできることをやっていく感じでしょうか（笑）。

**── そういえば、ここ最近『ドラゴンクロニクル』や『宇宙大作戦 チョコベーダー』といった、今までとは風変わりな新作も増えてきていますが、それも影響を受けているのでしょうか？**

**石川**　今回のカンパニー制になる動きとは別なんですが、一年ほど前から、開発環境を変えたいと思っていました。

やっと『ナイス★ツッコミ』や『アフレコ！』などのようなゲームが形になりましたが、今後はこれらよりも、もう少し開発投資したゲームも出していきます。早ければ来年にはお見せできるでしょう。

また、今後は2～3カ月で製品寿命が終わってしまう製品ではなく、1年、2年と遊んでいけるような、手軽に遊べて息の長い製品も出していきたいと考えています。

**── プレジデントにとって、アミューズメントとは、どういうものなのでしょうか？**

**石川**　子供のころに、アミューズメントマシンに触れた行ない、10円玉を入れて遊んだ楽しい記憶が今でも鮮明に残っていて、今、僕がここにいる基盤にもなっています。

今の子供たちにも、そういった、アミューズメントマシンに触れることが、遊ぶことが楽しいものなんだ、と感じてもらえるようなゲームを作っていきながらプレイヤーどんどん増やしていきたいですね。

メーカーの責任として、ゲームセンターの将来は明るいよ、という想いが伝わるように打ち出していきたいですね。

**── では最後に、読者へ一言お願いします。**

**石川**　月並みですが、これからもナムコは面白いゲームを作っていきますので、期待していてください。よろしくお願いします。

（敬称略／2002年7月30日／ナムコ未来研究所にて）

**株式会社ナムコ**
常務取締役
AMカンパニー プレジデント

# 石川 祝男

いしかわ・しゅくお
生年月日・1955年4月15日
出 身 地・山口県
学　　歴・関西大学文学部卒
職　　歴・1978年4月株式会社ナムコ入社
1995年6月取締役就任
1999年6月常務取締役就任
趣　　味・野球、ゴルフ、ボーリング、料理

▲上『ドラゴンクロニクル』
▲左上『宇宙大作戦 チョコベーダー』
▲左下『アフレコ!』
※画面・カードのデザイン等はすべて開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります 御了承ください

# 「ウイニングイレブン」とは――!?

コンシューマー版サッカーゲームの傑作として、絶大な支持と人気を集める「ウイニングイレブンシリーズ」(通称「ウイイレ」)。多くのコマンド操作で多彩なアクションを再現、現実のサッカーさながらのバリエーション豊かなプレイが可能だ。

また各選手データもきめ細かく設定され、サッカーファンも唸らせる凝りぶり！ 4月に発売された「ワールドサッカーウイニングイレブン6」(PS2版)は100万本のセールスを記録。その人気を証明した。

**コンシューマーソフトで絶大な人気を誇る、コナミの決定版サッカーゲーム『ウイニングイレブン』。アーケードへの登場が待ち望まれていたビッグタイトルが、ついに登場！ しかもアーケードオリジナルなのだ！**

# WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style™



ワールドサッカーウイニングイレブン
アーケードゲームスタイル
- ■メーカー：コナミ
  コナミマーケティング
- ■ジャンル：スポーツ
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：2002年9月予定
- ■使用基板：――



## これが「ウイイレ」アーケードスタイル！

満を持してゲームセンターへ登場する「アーケードゲームスタイル」には、二つのモードがある。一つはCPUと対戦する通常モードのカップ戦。もう一つは本作最大の特徴である「磁気カード」を用いて、データを引き継げるマスターリーグモードだ。

また、対戦前の設定画面では出場するメンバー、使用するフォーメーション、作戦を細かく設定できる。このこだわりこそ「ウイイレ」なのだ！

CPUを相手にカップ戦を戦うのが通常モード。エントリーカード無しでプレイできるので、まず腕試しするならこのモードから入ってみよう。

CPUに3試合勝ち抜ければ優勝。しかし舐めてかかると痛い目に遭うかも。

## メンバーチェンジ

カーソルを合わせて選択した選手を、控えのメンバーやスタメン内のほかのポジションの選手と入れ替えることができる。

また、各選手のコンディション(⬆：絶好調～⬈：好調～➡：普通～⬊：不調～⬇：絶不調)も重要な要素だ。不調の選手は実力未満の力しか発揮できないぞ！ コンディションのいい選手を使った方がいいだろう。

## 作戦

作戦は中央突破、右サイドアタック、左サイドアタック、逆サイドアタック、チェンジサイド、CBオーバーラップ、ゾーンプレス、カウンターアタック、オフサイドと、豊富に用意されている。試合中に実行する作戦を選択し(作戦実行コマンドは65ページ参照)、ここでA～Dボタンに任意の作戦を割り当てられる。

### 設定画面

使用チームを決定すると、この設定画面になる(通常モード・マスターリーグモード共通)。ここでは選手パラメーターの確認、フォーメーション・作戦の確認や変更、メンバーチェンジができる画面だ。

## パラメーター

カーソルを合わせた選手の**パワー・スピード・テクニック**、三つの能力を確認できる。自チームの戦術・スタイルに合った選手を積極的に起用しよう。

## フォーメーション

チームで採用するフォーメーションを変更できる。4-4-2、3-5-2、3-4-3など代表的なフォーメーションが用意され、さらに守備的ミッドフィールダーを一人、トップ下に一人を配したオフェンシブな中盤の形(Aタイプ)と、守備的ミッドフィールダーを二人置いたディフェンシブな形(Bタイプ)の二種類から選べるのだ。

そのチームが実際に採用するフォーメーションでいくか、キミ独自の形でいくか……。こうしてあれこれこだわれるのが「ウイイレ」の楽しいところだ。

ゲー事典 サッカーファンにとっても、「ウイイレ」ファンにとっても、本っ当～に待望の作品だ！ その良さは人によっていろいろ違うだろうが、三軒茶屋ユナイテッドの一人・まこっぴちはサッカーへのこだわりっぷりを挙げる。選手の圧倒的な数、パラメーター、超多彩なアクション(コマンド操作)など、プレイヤーのこだわりをどこまでも受け容れてくれる逸品なのだ！

# あの『ウイニングイレブン』がアーケード版として登場だ!!

## マスターリーグ

プレイヤーが自分のチームをひたすら強くして世界の頂点を目指すのが『ウイイレ』名物の「マスターリーグモード」。

まずは、専用の磁気カードを購入しよう（磁気カードはカードベンダーマシンかゲームセンターの店員さんから購入）。ここにキミのチームのさまざまなデータが保存されていくぞ。

この磁気カードには、チームの名前・所属選手データ・採用フォーメーション・対人戦の勝敗数・チームのランクなどが記録されている。[illegible]

マスターリーグでは専用の磁気カードが必須。肌身離さず持ち歩くべし。

世界各国のさまざまな選手を獲得できるのが[illegible]モードの楽しさなのだ。

## マスターリーグの流れ

まずはこの磁気カードを購入しよう。ここにデータが保存される。

- カードを購入、カードリーダーへインサートする
- ベースチームを選択(初回時のみ)
- オリジナルチーム名を入力(初回時のみ)
- 移籍の交渉
- 選手の移籍／放出
- 試合(最大3試合までプレイ可能)
- データの保存

### ベースとなるチームの選択

初プレイ時には、マスターリーグでベースとなるチームを選択することになる。

ここでパラメーター（能力値）の高い選手が多く在籍しているチームを選んでおくと、強豪チームへの仲間入りは近い。もちろんチームやユニフォームへのこだわりがある人は、その[illegible]

### 試合でとにかく勝つ！

ベースチームが決まったら、後は勝利を目指してひたすら対戦で試合を重ねる（連勝すれば最大3試合までプレイ可能）。選手獲得にはチームの勝利数が物をいうので、好きな選手をチームへ引き入れるべく、腕に磨きをかけよう！

そのために次のページにある操作コマンドを見て、しっかり予習しておいてほしい。

なお対人戦の勝敗は、[illegible]

### 交渉

マスターリーグモードでは2回目以降のプレイで他チームの選手を獲得し、チームの戦力とすることができる。

しかし、[illegible]

マスターリーグでの戦績（勝敗数や順位）が[illegible]しくなる。いい選手ほど、[illegible]いチームでプレイしたいということだ。

### 移籍でチーム戦力アップ！



自チームの力をアップさせるべく、他チームの選手を獲得するのが大きな目標の一つ。[illegible]してもらおう。

[illegible]は監督（プレイヤー）の趣向が大いに反映される部分だ。

## マスターリーグこそウイイレの醍醐味！

好きな選手を獲得して、自分だけのオリジナルチームで最強のチームを作る――マスターリーグモードにこそ、『ウイイレ』最大の面白さが詰まっているのだ！

現実のサッカーさながらに、選手の移籍でチームを強化できるのがマスターリーグだ。

あこがれのチームと同じメンバーをそろえていくこだわり派、ひたすら能力値の高い選手を集めていく勝利至上主義派など、人それぞれに楽しめてハマること請け合い！ 自分のチームが次第に強化されていくのを見るのは極上の喜びなのだ！

さらにチームランクも導入されるので、ランクアップするべく腕を磨く猛者も出るに違いない。



プレイヤーのスキルがぶつかり合う！ これもアーケード版ならではの醍醐味だろう。

**ゲー事典** 三軒茶屋ユナイテッド：パチの場合……マスターリーグでは、とにかく好きな選手を集めまくるのを決意した。そのチームが本来採用している戦術やフォーメーションは全く無視（笑）。ディフェンスよりもオフェンス重視で、派手な試合をしたいそうだ。まずは無尽蔵のスタミナで動き回るボランチとか、鉄壁の守護神といったタレント獲得を虎視眈々と狙っている。

※S(スタート)ボタンは図解の便宜上、ここに配置している。

# ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
# 基本操作方法

## OFFENSE オフェンス(攻撃)編

### スルーパス B + C

[illegible]と、これで決定機を作り出そう。

### ワンツーパス B B

中盤から攻め上がる際や前線で相手ディフェンスラインを突破したいときなど、スルーパス同様、チャンスを作る際に使う。ポストプレイで使用するのも有効だ。攻撃の組み立てに取り入れよう。

### セットプレイ

#### コーナーキック C

通常のコーナーキックはCボタンだ。Bボタンならショートコーナーになる。

#### フリーキック D

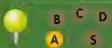
直接フリーキックで相手ゴールを狙う場合は、シュート同様Dボタンを使用し、強弱を表すゲージも出る。なお、BやCで味方にパスすることも可能だ。

### ショートパス B

レバーを入れた方の味方へ向かって、短いパスを出す。中盤でのつなぎ、相手をかわす際など、何かと多用するコマンドだ。まずは狙い通りにショートパスを出せるようにしたい。

### ロングパス C

ショートパスより距離が長いパス。ボタンを押している間に出るゲージが強弱を決めるのが特徴だ。自陣から精度の高いロングパスを出せれば、攻撃の起点として大きな武器になる。

### パスのスルー A

パスを受けると見せかけてスルーする。スルーした先に味方が見えた際、使ってみるのもいいだろう。特に前線で使用するとトリッキーな動きになり、DFを惑わすことがある。

## DEFENSE ディフェンス(守備)編

### プレス(プレイヤーが実行) B

カーソルが付いた自チームの選手が、ボール保持者にタックルする。守備の基本になる。

### プレス(味方が実行) D

Bボタンプレスとの違いは、ボール保持者に最も近い位置の選手がタックルを仕掛ける点。その間、カーソルが付いた選手はプレイヤーが動かせる。

### クリア D

自陣で相手ボールを奪った際、遠くへ蹴り出す。とっさにピンチを逃れたい場合には便利だが、次のプレイで味方につながりにくいのが難点である。

### キーパー C

相手の保持するボールをGKが奪いに行くコマンド。スルーパスを出された後やドリブルで攻め上がられたときなど、ピンチでうまく使いたい。

### 選手の切り替え C + D

通常はオートで操る選手が切り替わるが、それを強制的に手動で切り替えるコマンドだ。相手プレイヤーの動きやパスが出される選手を先読みして、相手のチャンスの芽を摘んでいこう。

### タックル B

ボールを持った相手に近付き、ショルダーでタックルを仕掛ける。ボールを奪取しにくいが、ファウルになりにくいのは利点。特にペナルティエリア内でのディフェンスにいいだろう。

### スライディング B + C

スライディングタックルを仕掛ける。ファウルになりやすい。

たくさんのコマンド操作が存在する『ウイイレ』。これをすべて使いこなしてこそ、華麗なプレイが可能になる。しかし、これから始めようという人がこれを全部覚えようとしても非常に難しいだろう。そこで、まず攻撃ではショートパス、ロングパス、そしてシュート。守備ではBボタンのプレスを思い通りに出せるように練習しよう。特にシュートの強弱調整は要練習!

# 多彩なコマンドを使いこなそう!!

## シュート D

強弱を決めるゲージが出[illegible]方向やカーブが変わるぞ。

## ループシュート C + D

相手GKの頭上を越えて放物線状のシュートを打てる。GKが前に出ている時、とっさに使えれば強力な武器になる。決まると非常に爽快なので、狙える局面ではチャレンジしたい。

## シュートフェイント [illegible] B

シュートを打とうと足を振り上げるが、そこでシュートをしないフェイント。ここからドリブル、味方へのパス、シュートなど、動きにトリッキーさを付けられるコマンドだ。

## ドリブルフェイント [illegible] A [illegible]

ドリブル中にボールを数回またぐフェイントを出すことができる。マークに付いたDFを躊躇させるので、フェイント後にはすかさずパスやセンタリングなど、次の行動へ移行したい。

## センタリング [illegible] C

ゴール前へボールを上げる(ゲージは出ない)。[illegible]アの横が目安だ。

## グラウンダーセンタリング [illegible] B

高いボールを上げるCボタンのセンタリングに対し、Bボタンでは地面を速く転がるグラウンダーのボールになる。相手DFの人数が少ない場合などに狙ってみよう。

## 作戦 実行/解除 S + A / B / C / D
## 攻守レベルの変更 S + ⇦ / ⇨

設定画面で決めた作戦を実行・解除する。A～Dのボタンは作戦を割り当てたボタンに対応。

攻守レベルの変更は、右側に攻めている場合⇦で守備的、⇨で攻撃的に選手が配置される。

## OFFENSE/DEFENSE [illegible]

## ダッシュ A [illegible]

より速くドリブルで移動できる。速攻を仕掛けるのに非常に有効だが、細かい方向転換などはできず、スタミナの消耗も大きくなる。守備時にはプレスと併用することも可能だ。

## チーム数はクラブ40、ナショナル56!!

「ウイイレ」では、各国の代表チームだけでなく、全40のクラブチームを選択できる。特にユニフォームへこだわりがある人にはうれしいポイントだ。

また、ナショナルチームはイタリア、ドイツ、ブラジル、アルゼンチン、さらにはチェコやウクライナなど、全56ものチームが登場している。そのため、マスターリーグで獲得できる選手に多くのバリエーションが生まれているのだ。

**■選択可能ナショナルチーム**

**【ヨーロッパ】** アイルランド　デンマーク　トルコ　北アイルランド　ノルウェー　ウクライナ　スコットランド　スウェーデン　ロシア　ウェールズ　フィンランド　イングランド　ポーランド　ポルトガル　スロバキア　スペイン　オーストリア　フランス　ハンガリー　ベルギー　スロベニア　オランダ　クロアチア　スイス　ユーゴスラビア　イタリア　ルーマニア　チェコ　ブルガリア　ドイツ　ギリシャ

**【南米】** ブラジル　アルゼンチン　パラグアイ　ウルグアイ　エクアドル　チリ　コロンビア　ペルー

**【北中米】** アメリカ合衆国　コスタリカ　ジャマイカ　メキシコ

**【アフリカ】** ナイジェリア　カメルーン　セネガル　南アフリカ共和国　チュニジア　モロッコ　エジプト

**【アジア・オセアニア】** 日本　韓国　中国　イラン　サウジアラビア　オーストラリア

右のゲー事典にある操作がなじんできたら、次はスルーパスかセンタリングで得意な得点パターンを構築しよう。これは一概にどちらがいいとは言えない。というのも、使っている選手の能力に影響されるからだ。スピードあるFWとテクニックの高いMFがいるチームならスルーパス、俊足のサイドアタッカーとパワーのある長身FWがいるならセンタリングがいいだろう。

## KONAMI ID＋i-modeで楽しさ役満倍!!

「KONAMI ID」って知ってるかい？　これはコナミが行なっているネットワークサービスを利用できるIDのこと。これに登録するとさまざまなコンテンツサービスを利用できるのだ。

一例として『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』では、いろいろなランキングや個人戦績をi-modeで閲覧できる。ほかのゲームも続々対応予定なのでぜひ登録しよう！　詳細はこちら<http://www.konami.co.jp/am/k-tai/contents/>で！

カードを使用してゲームをプレイした後に表示されるKONAMI ID登録画面で画面に従って操作するだけで登録完了！

i-modeで自分のデータをチェック。i-modeでのアクセスはhttp://ir.i.konami.net/ir/だ。

※写真はイメージです

# 本格派麻雀ゲーム、待望の全国対応!!

©2002 KONAMI

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：多人数通信対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2002年7月25日（稼働中）
■使用基板：――

Text：垂れ乳巌竜

**あの超本格派麻雀ゲーム『麻雀格闘倶楽部』がバージョンアップして全国の猛者と対戦できる「全国オンライン対戦Ver.」となって登場!!**

### 麻雀日本一はだれだ!?

ついに発売された『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』。本作の見どころはなんといってもネットワークに対応したことだ。これにより行きつけのゲームセンターで全国津々浦々の強豪雀士たちと対局できるようになったのだ。

段位認定システムは、自分や相手の強さを一目で判断できるのは前作同様だが、本作の段位は「～級」→「～段（四神）」→「四神マスター」→「黄龍」と変化していき、「黄龍」になったのち、全国ランキングの2位～9位の者が「黄龍マスター」の称号を、全国1位には唯一無二の称号「黄龍王」が与えられる仕組みになっている。

最強の雀士であることを証明する「黄龍王」の称号を獲得するのはだれなのか？　そして獲得しても勝ち逃げすることは許されない「黄龍王」の称号。1週間後には全国1位が変わっている可能性も十分にあり得るだろう。「黄龍王」であり続ける者こそ最強の雀士なのだ。

自分の戦績などを閲覧できるのはモチベーションの維持に繋がる。また、本作の特徴として、オンラインでの全国大会に参加するための必須アイテムでもある。

### 業界屈指のテクノロジー

全国オンライン対戦を可能にし、戦績、段位などのあらゆる情報を閲覧できる最新のカードシステム（無くてもプレイ可能）。さらにカード作成時に不正防止のため、指紋の認証と暗証番号設定があり、プレイ時に認証するというかなり豪華な仕様になっている。まさに世界で1枚だけのオリジナルカードを作ることができるのだ。

指紋認証システムにより、本人以外は使用できない高いセキュリティを持ったカードの出来上がり！　万が一無くしても悪用されないのがありがたいよね。

## 画面の見方と操作方法

### 操作は簡単、触れるだけ！

本作は麻雀ゲームに多い麻雀コンパネで操作するのではなく、対局時の行動はすべて画面をタッチするだけの簡単操作になっている。自分のデータを見るだけでなく、「チー」「ポン」などの行動もすべて画面の項目に触れるだけでOKだ。打牌は誤作動防止のため、2回触れるとできる親切設計だ。

**①プレイヤー情報**
自分と対戦中の相手の情報を見られる。登録地域（都道府県）、プレイヤーネーム、称号、そしてどこのゲームセンターから接続しているかを知ることができる。

**②場の状況**
現在何場の何局なのか、何本場なのか、残りの牌数はいくつなのか、といった対局時の場情報を見ることができる。特に残り牌数には常に気を配っていたいところだ。

**③補助ボタン**
自分のデータが分かる「個人資料」、遊び方などを教えてくれる「ガイド」、持ち点が分かる「点棒確認」に加えて新たに覗き防止の「伏せ牌」、熟考にありがたい「長考機能」が加わった。

**④自分の手牌**
ツモ牌は分かりやすく一番右に表示されるが、一定時間で強制打牌になるので注意しよう。打牌は任意の牌を一度触って選択、もう一度触ると打牌する。

**⑤行動ボタン**
リーチ、チー、ポン、カン、アガリなどが表示されている。自分がどれか選択可能な状況になると点滅して教えてくれるぞ（何もしたくない場合は「次へ」で順番を送れる）。

MFC辞典 [illegible]

センターモニターに映し出される全国ランキングが、いやでもプレイヤーを熱くさせる！　時間帯にもよるが、およそ1,000人以上のプレイヤーがしのぎを削っているのだ!!　毎日が全国大会といえるだろう。

ランキングには順位、所属地域、プレイヤーネーム、称号に加えて持っているオーブの数なども見ることができるので、ライバルの動きが一目瞭然だ。

また、ランキングは黄龍ランキング、ファイトオーブランキング、あがり率ランキングなどお、さまざまなランキングが用意されている。

さらに、全国大会モードも搭載されており、大会優勝者には特典として段位に応じたオーブなどのアイテムを獲得することができるのだ！　熱くならないわけがない!!

## リアルタイムランキングが熱い!!

このセンターモニターでは、自分を含めた全国の猛者たちがしのぎを削っている証明である、リアルタイム全国ランキングが表示される。

常に全国のプレイヤーが全国トップを目指して対局している本作。自分の名前がランキングに表示されていれば嬉しいことこの上ない！

## 好みに合わせた3対局

対戦モードは「全国オンライン対戦」、「店内対戦」、「一人打ち」の計三つ。「全国オンライン対戦」は、同じ時間帯に接続している近似クラスのプレイヤーとの対局をセッティングしてくれる。「店内対戦」は店内のプレイヤーとの対戦だが、店内のプレイヤーの階級に関わらず対戦相手が選ばれるので注意しよう。「一人打ち」は文字どおり三人のCPUと対局するモードだ。

ゲームに慣れるまでは、一人用の「一人打ち」で遊んでみよう。「店内対戦」は隣の強者との対局はもちろんのこと、友達同志で遊ぶのもまた楽しい。本命の「全国オンライン対戦」は正にガチンコ勝負。自分の持てるすべての力を持って、全国の猛者たちをハコにしろ！

## 東風戦でトップを目指せ

対局は基本的に東風戦のみ。東風戦とは1回だけ親が回ってくる短めの対局のことだ。親時にあがった場合は引き続き親でいられるが、流局時テンパイでは親が流されてしまうことに注意。また、モード選択時にライフあり・なしを選択するので、腕に自信のある人は「東風戦（ライフ制）」を選択し、じっくり東風をプレイしたい人は「東風戦」を選択するようにしよう。

東風戦ならではの緊張感漂う対局も本作の魅力。少ないチャンスを活かせるかは君の麻雀力に掛かっているのだ。腕を磨いて全国に名乗りを上げろ！

まずは「東風戦（ライフ制）」「東風戦」どちらも遊んでみて、自分好みの対局システムを選ぶのだ。また、自分の腕前とも相談することが重要かつ上達への早道だぞ。

## 必勝を期す自己分析

「個人資料」画面では自分のプレイのさまざまな情報を見られるぞ。「あがり率」や「平均あがり翻」、「振り込み率」、「ドラ使用率」に加え、「戦績データ」、「役分布表」なども見られるのでかなり便利。「役満をあがった回数」なども表示されるのだ。また、自分の全国順位も表示されるため、常に変動する順位をチェックしよう。

自分がどのような打ち筋なのか、あがり役が偏っていないかなど、自分の得手不得手を研究し、本当に強い者だけが獲得できる「黄龍王」の称号を獲得すべく日々麻雀力を高めよう。

得意な役ばかり狙っていては、土壇場で読み負けてしまう可能性がある。そんな、自分では気付きにくいクセを確認できる機能を活用しない手はないぞ！　自分を研究してライバルに差を付けろ！

## 哭きの（垂れ乳歳）竜

INPRESSION

「麻雀格闘倶楽部」は格闘ゲームやシューティングゲームと違って、何か
[illegible]
[illegible]
とになっちゃうのでやめようね。ていうかむしろ、ゲームセンターは基本的に食事は禁止なのでその時点で注意だね！　頑張ろう！

MFC辞典

## Impression

8WAYRUNを筆頭とした自由度の高いシステムに加え、これをやればOKという安定行動が少ないことも大きな特徴。工夫次第で何でもできる対戦を、この期に遊び尽くそう。コンクエストモードなど、一人用の充実にも注目だ。

※記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを短く押す
- ●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバー入れっぱなし（走る）
- ＋：同時押し
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

**ソウルチャージキャンセルを筆頭に新ネタが続々と発見され、対戦はますますヒートアップ。今回は編集部調べによるフレームデータも交え、より深い攻略を展開していく。テクニックを磨くことはもちろん、データも把握して緻密な戦略を組み上げろ!!**



※本稿のフレームデータ（1フレーム＝60分の1秒）にあるガード、ノーマル、カウンターの表記は、それぞれ、技がガードされたとき、ノーマルヒットしたとき、カウンターヒットしたときの硬化差を表します（＋で有利、－で不利）。

**ソウルキャリバーⅡ**
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2002年7月9日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246

## ひたすら前進あるのみ
# コンクエスト海千山千

CPU戦を勝ち抜き、領土を拡大していく感覚が新しいコンクエストモード。自軍の勢力拡大、マイCPUの強化、高位の称号獲得。ひたすらやり込んで、この三大要素を満喫しよう。「ソウルキャリバーⅡ」の楽しみは、対戦だけじゃ終わらないぞ。

Text：ちゃっきー

勢力統一を達成すると、統一国に所属していたメンバー全員が、その国の色に応じた勲章をもらえる。ゲームスタート時、相手を選ぶ時にスタートを押すとステータス画面を見ることができる（写真左）ので、ここで確認してみよう。

統一後は、再び4国均衡状態になる。所属していた国が滅亡したとき同様に、次のプレイで所属勢力を選び直そう。

戦績とともに、パワーアップしていく自分の称号。これも、コンクエストモードの大きな楽しみの一つだ。この称号は、下のような3種で構成されている。プレイ回数を重ね、レベルアップを目指そう。

さらに、優れた成績を収めた人に与えられる「殿堂入り」なるものもあるらしい。殿堂入りランキングには1位～5位まで五人の枠が用意され、勝ち星が一定の数に達すると登録されていく。五人の枠が埋まった状態で殿堂入りすると、最も古いものから順々に上書きされるとのことだ。

プレイ回数を重ねれば、称号は自然に上がる。目指すは殿堂入りだ！

### Suffix称号

| Basilisk |
|---|
| Gargoyle |
| Minotaur |
| Cerberus |
| Furies |
| Kraken |
| Fenrir |
| Gryphon |
| Wyvern |
| Manticore |
| Chimera |
| Balron |
| Unicorn |
| Dragon |
| Phoenix |

最後に「of the～」と表記されるのは、勝率と基本称号のレベルによって決まる「傾向称号」だ。これは、ゲーム開始時の報告画面でプレイヤーCPUが持ってくるもの。左の表の16種類がそのすべてだ。ちなみに、初めてこの称号が付くのは基本称号がSoldierまで上がったとき。次のプレイの報告画面を待とう。

Suffix称号は、報告画面で獲得。

### Prefix称号

Newcomerから一つランクが上がると、基本称号の前に金属にちなんだ称号が付く。これは、連勝や連敗によって変わる「強さ称号」だ。種類は下の表に挙げているように、全部で5種類ある。一番下のPlatinumが最上位だ。この称号は割と上がりやすいので、最上位目指して頑張ろう。

| Iron |
|---|
| Bronze |
| Silver |
| Gold |
| Platinum |

### 基本称号

| レベル | 称号 |
|---|---|
| 00 | Newcomer |
| 01 | Peasant |
| 02 | Apprentice |
| 03 | Squire |
| 04 | Infantryman |
| 05 | Soldier |
| 06 | Knight |
| 07 | Lieutenant |
| 08 | Captain |
| 09 | Colonel |
| 10 | General |
| 11 | Champion |
| 12 | Lord |
| 13 | Overlord |
| 14 | King |
| 15 | Edgemaster |

規定勝利数に達したとき、獲得した経験値によって左のような称号が付く。簡単にいうと、経験値がたまればレベルの高い称号に格上げされるというわけだ。レベルが上がると経験値は0に戻り、そこから再スタートとなる。称号は全部で16種類。最後の方は、レベルアップにかなり多くの経験値が必要になるぞ。

称号がクラスアップ。うれしい瞬間だ。

**ナムコから素敵なプレゼント**　コンクエストモード発動を記念して、このモードで輝かしい戦績を残した栄誉あるプレイヤーに、ナムコからプレゼントが贈られる。ほかでは絶対手に入らない、数量限定の金色エッチング加工された特別殿堂入りカードだ！　そこのキャリバーファンのキミ！　詳しくは本誌56ページを見てくれ!!

これで万全!? コマンド入力を再チェック!!

# 入力系システム解説

対戦で役に立つ特殊なコマンドの入力テクニックを総決算！ 繰り返し練習して身に着けていくことで、不用意な技の暴発防止はもちろんのこと、新たな連係の組み立ても可能となっていくぞ!!



## コマンドと状態変化

正確なコマンドを入力したつもりで「出したいと思った通りの技が出なかった」といった経験は、誰しも対戦中に少なからずあるはず。その何割かは、実際にコマンドの入力をミスしている場合もあるだろうが、多くは『キャリバーII』独特なコマンド認識によるところが大きい。

このコマンド入力と認識のクセともいえる部分を事前に理解しておけば、あらゆる場面でスムーズに技を出せるようになる。中でも立ち、しゃがみ、8WAYRUN中などの状態を瞬時に成立させる入力操作は非常に重要。これらの入力操作を覚えて練習すると共に、キャラクターの状態を変化させる技に対しての知識も少しずつ深めていこう。

自分の攻撃後以外にも、ガード&ヒット後などにしゃがみ状態となる技は多い。

正確なコマンドを入力したつもりでも…
…状態が違えば、思わぬ技が暴発する。

## 同時押しの簡易入力

複数ボタンの同時押しコマンドは、あらかじめ片方のボタンをホールドしての簡易入力が可能。構えを経由しての連係や、投げ後の起き攻めなどに重宝する入力方法で、ホールドしていない側のボタンを連打するだけで同時押しコマンドが成立する。ただし、一部の技は入力優先順位の関係でホールド可能なボタンが限定されている場合もあるので要チェック。また、投げの簡易入力が成立した状態のガード投げ抜け中に、投げが暴発する理由は欄外を参照。

片方をホールド

[illegible]

残りを連打

その後はもう一方のボタンを連打する。このとき、あらかじめレバーを入れておくことも可能だが、例外的に一部の技は成立しない。

## 状態の切り替え入力

しゃがみ中のみ入力可能な技も、入力を工夫してスムーズに出していける。例えば「しゃがみ中⇩攻撃ボタン」といったコマンドなら、「Ⓖ＋⇩◆攻撃ボタン」入力でOK。Ⓖ＋⇩入力後、しゃがみ状態と認識されるまでの時間が短いため（5フレーム）、レバーを長めに入れるだけでしゃがみ状態が成立する。逆にしゃがみ状態から立ち状態を作る場合は、「レバー2回入れ☆」でステップを先行入力しておく。ただし、レバーをニュートラルへ戻さないと走り技が出るので注意。

Ⓖ＋⇩

まずはガードインパクトの暴発防止もかねて、Ⓖを押しながらレバーを真下方向へ入れることでしゃがみ状態へ移行させる。

◆攻撃ボタン

そのままレバーを斜め下方向へ滑らせてから、最後に攻撃ボタンを押す。[illegible]

## 走り技の先行入力

8WAYRUN中の専用技は、8WAYRUNの予備動作であるステップ中に入力を受け付けていないため、立ち状態から「レバー長入れ＋攻撃ボタン」と入力すると、「ステップ→通常技」が暴発してしまう。これを回避するためには、「レバー2回入力＋攻撃ボタン」を使っていく。実はこのコマンド、前・後方向だけでなく、上・下要素方向の走り技も同様の入力で出すことが可能。この入力を使えば、ステップモーションを出さずに8WAYRUN中の専用技を出していける。

Ⓖ＋☆☆

まずはステップが出ないようにⒼを押し、この状態で◆方向の走り技を出したい場合は[illegible]ニュートラルと入力して……

攻撃ボタン

Ⓖを離して＋攻撃ボタンを入力するタイミングを長く入力すれば、Ⓖを押さずにその[illegible]ら出すことも可能だ。

### ガードの最終形!? ファジーガード入力の特性

上・中・下段攻撃を同時に回避可能なガード方法の存在が発覚！ 果たして使いこなせる……のか!?

対戦中、相手の下段攻撃を偶然にジャンプで避けた経験は無いだろうか？ 実はコレ、8WAYRUN中などに起こりやすい現象で、**Ⓖを押したまま、⇧☆⇧☆……と繰り返す**ことで、任意に発生させられることが判明した。しかも入力中は、上・中段の斬り攻撃をガード、下段の斬り攻撃を自動ジャンプで回避可能。ただし、遅めの下段攻撃や連係技、投げ技に対しては無効なために万能ではない。

ガードした状態で、レバーをジャンプ方向へ小刻みに入れ続けていると……、

下段が来ると自動ジャンプ!

**ガード投げ抜け中に投げが暴発する理由：** 重要な回避テクニックであるガード投げ抜けだが、投げが暴発するポイントが存在する。これはガードよりも投げの簡易入力が優先されて起こる現象で「相手の技をガードした直後」や「起き上がり直後」、「振り向きモーション直後」にガード投げ抜けを入力していると、ガードモーションへ移行する前に投げが優先されてしまう。

何となく同じ方向ばかりへ8WAYRUNをしていないか？

Text：がっちん

# 対キャラ別 8WAYRUN 講座

横斬り攻撃は必ずしも8WAYRUNに対して万能というわけではない。移動方向とタイミングによっては避けられるものも存在する。キャラクターごとの避けやすい方向をチェックしていこう。

## 正しい避け方向へ

横斬りと呼ばれる技すべてが、8WAYRUNを完全に封じられるわけではない。技によっては、どちらかの方向で避けられることが多いのだ。その傾向をこのページで把握し、相手キャラクターごとに移動方向を変えてみよう。苦手だなと思っていたキャラクターも、このことを意識するとだいぶ楽に闘えるはずだ。

ただ、「この技はこの方向で避けられる」と簡単に言い切れないことに注意してほしい。避け方向は正しくても、軸ズレなどの影響により避けられないことはあるのだ。また、避け始めるタイミングも8WAYRUNの成否に大きく関係している。ギリギリまで攻撃を引き付けると避けにくく、余裕を持って早めに移動しておくと避けやすいといった感じだ。硬化差が小さいからといって、必ず避けられるというわけではないことに注意しよう。あくまで「傾向と目安」ということを念頭に置いておいてほしい。

どのキャラクターにも主力となる横斬りはある。その技に対する避け方向を把握しよう。

これをほんの少し意識するだけで楽に闘える。自分の都合だけで移動方向を決めてはダメだ。

## VS. カサンドラ・アレクサンドル

ホーリーライトフォール（⇩⇧⇨ⒶⒷ）とエンジェルスカッシュ（⇩⇧⇨Ⓑ）……この二つの技は、それぞれ避ける方向が異なるので注意しなければならない。前者は時計回り、後者は逆時計回りへの8WAYRUNで避けることが可能だ。また、ボトルクラッシュキック（⇨ⒶⓀ）の1発目部分は、どちらの方向への8WAYRUNでも回避することは難しい。近距離で使われることが多いので、警戒しておく必要がある。

**この技に要注意！**

### エンジェルスカッシュ

⇩⇧⇨Ⓑ

早い発生と高い攻撃力を誇る強力な技。避ける際の移動方向は逆時計回り。ホーリーライトフォールと反対方向であることを念頭に置いておこう。

## VS. タリム

両手に武器を持ち、技によって繰り出す方向が異なるタリム戦は、どちら方向へ移動するのがセオリーだと一概にいいにくい部分がある。とはいえ、あくまでもこれは近距離の密着戦での話。多少間合いが離れた状況なら、時計回りに移動することで各種下段攻撃を避けやすくなる。ただし、ⒷⒶや⇨ⒷⒶなどのけん制技と、⇨⇨Ⓐや⬇or⬆Ⓐなどのような回転系の技もあるので、ステップ→ガードを基本とすること。

**この技に要注意！**

### セイスティーボ

⬇or⬆Ⓐ

上段避け性能を持った中間距離での主軸技。発生もそれなりに早い。間合いに入ってしまったら、無理な迎撃をせずにガードで仕切り直すといい。

## VS. ラファエル・ソレル

横斬りで使用頻度が高いのは⇦Ⓐ。これは全方位範囲をカバーするため、どちらに移動してもヒットさせられてしまう。ほかにⒶ⇦や⇧Ⓐ、⇨⇨Ⓐなどがあるが、いずれも確固たる避け方向が存在しないため厄介だ。とはいえ、もちろん指針はある。剣を左手に持っているため、ⒷⒷなどの縦斬りに引っ掛かってしまうことがあるが、⇦Ⓚのような右回りの技、⇦⇦Ⓐといった左半回転の技もあることから、原則時計回りが安全だ。

**この技に要注意！**

### ヴォイスシェイパー

⇦Ⓐ

左から右に前方をなぎ払う上段横斬り。カウンター時はスピン状態に。広い攻撃範囲を持つため、8WAYRUNでかわすのは基本的に無理。

## VS. タキ

直線的な技が多いタキだが、中間距離で時折使われる⇧Ⓚには要注意。時計回りに移動しないと回避しにくいことを覚えておこう。また、一見避けられないように見えるⒶ➡も、時計回りに移動していれば若干回避率が上がる。一方、逆時計回りをオススメしたいのがⒷⒶからの派生技。シャンファなど体の小さなキャラに限られるが、ⒷⒶⓀの最大ホールド、ⒷⒶ⇨Ⓚ、ⒷⒶⒶのすべてを回避することができる。

**この技に要注意！**

### 忍蔦（しのびづた）

⇧Ⓐ

タキの主力となる下段攻撃で、リーチもそこそこ。この技をかわせるだけでも、時計回りに移動する価値がある。

## VS. 御剣 平四郎

ミツルギの持つ横斬り系の攻撃で最も多用されるのは、下段攻撃の⇩Ⓚだろう。この技は出が早く、攻撃範囲も広め。基本的には避けられないものと考えよう。ただ、時計回りでならばまれにかわせる。中距離で使われる⇧Ⓐも時計回りに移動する方が避けやすいので、ミツルギ戦ではこの方向を意識しておくといい。なお、そのほかの横斬りはほぼ避けられないが、中段の横斬りが少ないことを覚えておこう。

**この技に要注意！**

### 稲穂刈（いなほがり）

⇩ⓀⒷ

対ミツルギ戦では、常に時計回りの8WAYRUNを意識しよう。下段攻撃の主軸となる⇩Ⓚも、たまにかわすことができるぞ。

## VS. ホン・ユンスン

ユンスンとの対戦では、逆時計回りに移動することを心掛けていこう。8WAYRUN対策の主力である裏空斬（⇨⇨Ⓐ）と旋影刀（⇦⇦Ⓐ）の二つをある程度避けていけるからだ（どちらの技も横方向に強い）。

流刻刃（⇨ⒶⒶ）の1発目部分は、時計回りへの8WAYRUNで避けることができる。この技はやや近い距離で使用される傾向にあるので、ユンスンとの間合いも考慮しながら避け方向を決めていくといい。

**この技に要注意！**

### 裏空斬（リクウザン）

⇨⇨Ⓐ

スキの大きい技だが、間合いが遠いと反撃することは難しい。流刻刃と併用されると苦しいが、避ける際の基本は逆時計回りへの移動だ。

SOUL CALIBUR II

キャリバー講座

8WAYRUN中の技：8WAYRUN中の技には⬇Ⓐと⬆Ⓐ、⬆Ⓑと⬇Ⓑなどのように、逆方向の8WAYRUNでも同じ技が出るものが多い。時計回り方向へ避けるべき技を多用してくる相手に対しては、その方向へ移動して8WAYRUN中の技を出していくのが理想だ。最初のうちは難しいかもしれないが練習してみよう。

## VS. マキシ

マキシの技で最も避け方向が重視されるのは、下段攻撃の⇦Ⓐ+Ⓚと⬇ⓀⓀ。これらの技に対しては、時計回りに移動していないとほぼ回避不能だ。また、縦斬り系では⇦ⒷやⒶ+Ⓑ（主に2発目）といった技も、同じく時計回りに移動した方が回避しやすい。一方、逆時計回りに回避する必要があるのは⇧Ⓐだが、この技は発生が遅く、マキシ側も多用するのは抵抗があるはず。読みから外してしまってもいいだろう。

**この技に要注意！**

**追い海月**（おいかいげつ）
⇧Ⓐ+Ⓚ

ダウンを奪える下段攻撃として多用するマキシも居る。時計回りに回避したときは、きっちり反撃をたたき込もう。

## VS. シャンファ

多彩な横切りで、8WAYRUNを止められている印象が強いシャンファ戦。実は中間距離の立ち回りで繰り出される横斬りのけん制技に対しては、時計回りの8WAYRUNを基本とすることで圧倒的に避けやすさがアップする。特にシャンファ側が攻撃の起点として繰り出す⇧Ⓐを、高い確率で避けられるのは重要なポイント。ただし、シャンファ側の立ちⒶが届く間合いでは、移動をつぶされやすいので注意！

**この技に要注意！**

**己屈掃**（キクツソウ）
⇧Ⓐ

上段避け性能を持ったリーチの長い下段横斬り。ヒット後はシャンファ側有利な状況となるので、ガード投げ抜けorガードインパクトで対処する。

## VS. キリク

キリクの攻撃で注目したいのは、中〜近距離戦の主力下段攻撃となる⇩Ⓐ。この技は、時計回りへの8WAYRUNなら比較的かわしやすい。キリク相手に8WAYRUNを使うときは、この方向を意識しておくといいだろう。これで、縦斬り系の攻撃に引っ掛かることも少なくなるはずだ。また、そのほかの横斬りは、非常に避けにくい代わりに出が遅い。少し移動しておいてガードに切り替える、といった対処が有効だ。

**この技に要注意！**

**凜乎**（リンコ）
⇩Ⓐ

ある程度近い距離で多用される⇩Ⓐ。この技に対しては、時計回りに8WAYRUNしていれば、かわせる確率がグンと高くなるぞ。

## VS. アスタロス

アスタロスの闘い方は相手によって大きく変わり、近距離での攻防を好む相手には、直線的な攻撃のスルバルト（⇨⇨Ⓚ）の使用頻度が高くなる。そのため、近距離戦ではどちらの方向でも8WAYRUNで攻撃をかわしやすい。ただ、中距離でのけん制重視のアスタロスだと話は別。なるべくなら時計回りを意識した8WAYRUNで移動し、ヒット時に起き攻めされやすいムクスーザ（⇦Ⓐ）だけは最低限かわしていきたい。

**この技に要注意！**

**ロツェリオ**
ⒶⒷ

横斬り→縦斬りと連係するのでかなり厄介な技。この技をガードした後は、素早く上段スカし性能のある技で潜り込むように接近を試みよう。

## VS. ナイトメア

⇧Ⓚは発生が早く、横斬りに近い性質を持つ中段蹴り。ナイトメアにとっては使いやすい技だが、逆時計回りで移動する相手には意外に当たりにくい。至近距離における技ガード後の反撃として使われやすい技なので、このような状況で8WAYRUNをする場合は逆時計回りにしよう。中間距離の立ち合いで⇧Ⓐを多用するナイトメアに対しては、中〜遠距離における様子見の8WAYRUNを時計回りにしていこう。

**この技に要注意！**

**ダークミドルキック**
⇧Ⓚ

接近戦の軸として多用される技。その後の連係も存在するが、単発で使用されるケースが比較的多いはず。回避に成功したら、反撃を決めよう。

## VS. アイヴィー

アイヴィー戦では確固たる避け方向の指針は無く、時計回り・逆時計回りどちらに8WAYRUNをしても大して変わりは無い。ここでは、そんな中でも「回転系に見えて意外に避けられる攻撃」を紹介しよう。それは、⇧ⒶⒶと⇧or⇩or⇧Ⓐ+Ⓚ（⬆or⬇Ⓐ+Ⓚ）という二つの下段攻撃。これらは特に近距離でかわせることが多いので、近距離で8WAYRUNからガードに切り替えるときは、主に立ちガードを意識しよう。

**この技に要注意！**

**テジャスイェルド**
⇨Ⓑ⇧or⇩

初段を避けても、追加入力で8WAYRUNに対応されてしまう。近距離で避けたときには発生の早い技で割り込めるが、普段は立ちガードで。

## VS. セルバンテス・デ・レオン

対セルバンテス戦における中間距離の立ち合いでは、強力な連係の起点となる⇧Ⓚをかわすため、時計回りの移動を基本にしよう。⇧Ⓚからの連係の主軸となる立ち途中Ⓚは、逆時計回りに移動すると避けやすい。技をガードされた場合など、至近距離でフレーム的に不利な状況では、安易な横移動は厳禁。⇧Ⓐですべて止められてしまうからだ。この技は一点読みのバックステップでスカして反撃を狙いたい。

**この技に要注意！**

**アンカーマルーンドキック**
⇧Ⓚ

リーチがある下段でヒットさせやすく、ここからの連係がかなり強力。中間距離におけるセルバンテスの主軸技だ。時計回りの移動で回避せよ！

## VS. ヨシミツ

横斬りの主体となる⇨Ⓐは、どちらに移動してもかわすことができない。これ以外の技に関しても移動方向に関係無く、かわせるorかわせないがハッキリ決まっているものがほとんどだ。ただし、これは単純にかわすことだけを考えた場合。8WAYRUNから素早く技を出そうとすると、⇧ⒶⒷや⇦Ⓑなどには逆時計回りの移動のときのみ引っ掛かってしまう。吉光戦では基本的に時計回りにかわすようにしよう。

**この技に要注意！**

**悟桐**（ごとう）
⇨Ⓐ

前方を切り払う上段の横斬り。8WAYRUNでかわすことはできない。⇧ⒶⒷなどのディレイに走り技を合わせたいときは時計回りで。

## VS. ヴォルド

中距離での強力な横斬りが無いヴォルドに対しては、避ける方向は基本的にどちらでもOK。ただ、ミツルギやカサンドラに似た"近距離で強力な横斬り"を持つので、距離によって移動方法を考えよう。

基本は8WAYRUNではなく、細かいステップを繰り返すことが重要だ。発生は早くないが、横斬り中段攻撃であるブラインドブレード（⇦Ⓐ）を出されると、8WAYRUNをつぶされやすいからだ。

**この技に要注意！**

**ゲートオープナー**
⇨⇨Ⓐ+Ⓑ

性質は縦斬りだが、2発目の手を開く部分が8WAYRUNに当たりやすい。1発目をステップでかわしても、すぐに動かずにガードしておこう。

SOUL CALIBUR II

**最も避けやすい動き**：ある特定の技を避けることだけが目的であれば、**技が繰り出された直後にステップ→そのままの方向へ8WAYRUN**と行動するのが最善。ステップだけでは避けられなくても、8WAYRUNをプラスすることによりかわせる横斬りもあるのだ。ただし、横斬りと8WAYRUNの関係は結構あいまいな部分がある。そのことは考慮しておこう。

より緻密な駆け引きを目指すアナタに贈る

# フレーム基礎データ集

本誌の攻略も、今回から各キャラの主要技フレームデータを大放出！　各キャラの対戦攻略ページを読む前にこのページをチェックして、本作におけるおおよその「フレーム相場観」をつかんでおこう。

## 基本投げ（Ⓐ+GorⒷ+Ⓖ）の発生フレーム

**15フレーム**
- ミツルギ
- シャンファ
- ヨシミツ

**16フレーム**
- ラファエル
- カサンドラ
- ユンスン
- キリク
- マキシ
- ナイトメア
- アイヴィー
- ヴォルド
- アスタロス
- セルバンテス

**17フレーム**
- タキ

**18フレーム**
- タリム

## 投げ＆投げ抜け

ここでは、各キャラの投げに関するフレームデータを紹介。中には意外な事実もチラホラ――？

通常投げの投げ抜け猶予は共通で13フレーム。つまり、投げが成立（＝ヒットマークが発生）してから、13フレーム以内に投げ抜け入力をすれば、投げ抜けが可能だ。例外的にセルバンテスのⒶ+Ⓖ投げだけは、投げ抜け猶予が12フレームとなっている。

ちょっとビックリなのは、コマンド投げも含めたすべての投げ抜け猶予フレームは、2P側より1P側の方が1フレームだけ長くなっていること（打撃投げは除く）。1P側で通常投げを抜ける場合であれば、14フレーム目の入力でも投げ抜けが可能なのだ。

わずかな差ではあるが、投げのモーションを視認してから反応で投げ抜けを入力した場合や、極端に投げ抜け猶予フレームの短いコマンド投げを抜ける場合には、この＋1フレームの恩恵を受ける可能性は十分あると考えられる。

投げ抜け後は、抜けた側が1フレーム有利となっている。リング際付近での投げ抜け後はあまり間合いが離れないことも含め、知識として一応押さえておきたい。ただ、リング中央での投げ抜け後は、大きく間合いが離れるので、意識する必要は無いだろう。

通常投げの投げ抜け猶予は基本13フレーム。コマンド投げは短いものが多い。

リング際での投げ抜け後は、一部キャラの⇩Ⓐが届くような間合いになる場合もある。

抜けた側が最速で技を出してきた場合、抜けられた側は防御的選択を迫られる場合も……。

## 各キャラのコマンド投げ発生フレーム／投げ抜け猶予フレーム

| キャラ名 | コマンド | 発生フレーム | 投げ抜け猶予フレーム |
|---|---|---|---|
| タリム | エアサイドターン1中Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ | 37（エアサイドターン移行後） | 5 |
| | ⇩⇦⇨Ⓑ+Ⓖ | 16 | 5 |
| カサンドラ | ⇨⇨Ⓑ+Ⓖ | 16 | 6 |
| ユンスン | Ⓑ+Ⓖ⇦ | 15 | 13 |
| タキ | 宿り中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ | 19 | 13 |
| | ⇨⇨Ⓑ+Ⓖ | 17 | 8 |
| キリク | ⇩⇦⇨Ⓐ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ⇦⇦⇧⇩⇦⇨Ⓑ | 21 | 8 |
| | ⇩⇦⇨Ⓑ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ+Ⓑ | 21 | 10 |
| | ⇖Ⓐ+Ⓑ（打撃投げ） | 23 | ヒット後18～28フレームまで |
| | ⇗Ⓐ+Ⓑ（打撃投げ） | 23 | ヒット後18～28フレームまで |
| シャンファ | ⇩⇗⇦Ⓐ+Ⓖ | 16 | 9 |
| ナイトメア | しゃがみ中⇖Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ | 19 | 6 |
| アイヴィー | ⇖⇙⇨⇩⇖⇗Ⓐ+Ⓑ | 20 | 5 |
| | ⇖⇙⇨⇩⇖⇗Ⓐ+Ⓚ | 18 | 5 |
| | メタエレム・アパス中Ⓐ+Ⓑ or Ⓐ+Ⓚ | 15 | 11 |
| ヴォルド | ⇩⇦⇨Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ | 31 | 13 |
| | Ⓚ+Ⓖ | 18 | 10 |
| | 背向け中Ⓑ+Ⓖ | 23 | 投げ抜け不能 |
| アスタロス | Ⓑ+Ⓖ⇦ | 15 | 7 |
| | Ⓑ+Ⓖ⇨ | 15 | 7 |
| | ⇩Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ | 15 | 7 |
| | ⇖Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ | 39 | 7 |
| | （相手ダウン中）⇩Ⓐ+Ⓑ or Ⓑ+Ⓚ（打撃投げ） | 23 | ヒット後2～12フレームまで |
| ヨシミツ | ⇩⇗⇦Ⓐ+Ⓑ | 16 | 7 |

### 投げ抜けマメ知識　その②

タキの⇨⇨Ⓑ+Ⓖを投げ抜け猶予のラスト1フレームで投げ抜け入力すると、初段のダメージを受けつつ抜ける、という奇妙な現象が発生するぞ。

キリクの⇖Ⓐ+Ⓑ、⇗Ⓐ+Ⓑの場合、最速抜けは+9、最遅抜けは−1

アスタロスの⇩Ⓐ+ⒷorⒷ+Ⓚの場合、最速抜けは+13、最遅抜けは+3。

### 投げ抜けマメ知識　その①

上の表にもあるように、キリクの⇖Ⓐ+Ⓑ、⇗Ⓐ+Ⓑ、アスタロスの⇩Ⓐ+ⒷorⒷ+Ⓚは、打撃投げだが投げ抜け可能で、投げ抜け後のフレーム状況が一定ではないところが面白い。おおむね投げた側が有利なのだが、投げ抜けの入力タイミングが早ければ早いほど、投げた側の有利が大きくなるのだ。抜ける側としては遅めに投げ抜けを入力するのが理想ということになるが、実戦レベルでは、そんなところまで気にして投げ抜けするのはまず無理だろう。"解説君"向け知識の域を出てないかも？

**投げ抜け補足**：投げ抜け後の間合いが最も近くなるのは、リング際を背にしたキャラがつかまれて投げ抜けした場合で、ミツルギクラスの⇩Ⓐやナイトメアの投げがその場から届くような間合いになる。投げ抜け発生の可能性を意識しておき、よどみ無く最適な行動を取れれば、直後の展開を有利なものにすることができるだろう。

## ガードインパクトの入力について

ガードインパクトは、レバー入力してから5フレーム以内にⒼを押せばOK。最速のインパクト返しをしたいときや、技の硬化が解けると同時にガードインパクトをしたい場合は、硬化中からレバー入れっぱなし＋Ⓖ連打入力でも大丈夫だ。

Ⓖの入力が1フレームでも早いと、ガードインパクト入力とは認められないことに注意。

ガードインパクトは発生が早い。つなぎの遅い連係は初段をガードしてから……、

ガードインパクトで割り込むことも簡単にできる。狙い目の技を覚えて戦力UP！

## ガードインパクトの発生・持続・スキ

一発逆転の防御手段であるガードインパクトの性能を解説。発生の早さを理解して活用しよう！

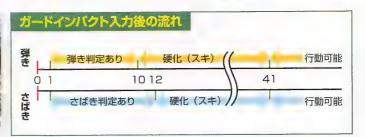
ガードインパクトは入力の完成と同時に判定が発生する。技の接触と同時に入力が完成していれば、ガードインパクトすることが可能。これは、Ⓖボタン入力→ガード状態への移行と同じ早さだ。

インパクト判定の持続は弾きが9フレーム、さばきが11フレーム。インパクトが空振りした際の硬化(スキ)は、弾きが31フレーム、さばきが29フレームとなっている。

### ガードインパクト入力後の流れ

## 相殺発生時の状況

技と技が接触した、特殊な状況下のフレーム状況を解説。実戦では素早い反応を要する場面だ。

縦斬りと横斬りの武器部分のみが接触した場合、横斬りをつぶされた側のキャラにガードブレイク時と似たエフェクトが発生し、その後35フレームの間は行動不能となる。

縦斬り同士、横斬り同士が相殺した場合は、両者25フレーム間行動不能の後、同時に行動可能だ。

投げと打撃技による相打ちが発生すると、打撃を出した側は21～22フレームの間行動不能(ダメージは入らない)。

投げ側には打撃がカウンターヒットし、その技が通常のカウンターヒットをした際と同様のヒット効果が発生。素早く反応すれば、通常のカウンターヒット時と同様のコンボを狙えるケースも多いぞ。

縦斬りに横斬りをつぶされると、意外に大きなスキが発生している。

横斬り同士、縦斬り同士の相殺後は、素早く反応して先手を取ろう。

SOUL CALIBUR II

### 各キャラの基本技フレームデータ

| | 発生／ガード／ヒット | 発生／ガード／ヒット | 発生／ガード／ヒット | 発生／ガード／ヒット | 発生／ガード／ヒット | 発生／ガード／ヒット |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ラファエル | 14／−10／+1 | 16／−11／+2 | 12／−9／+1 | 19／−9／ダウン | 15／−16／−4 | 15／−13／−1 |
| タリム | 10／−9／+1 | 13／−8／+2 | 11／−9／+4 | 19／−10／ダウン | 12／−9／+1 | 29／−12／ダウン |
| カサンドラ | 11／−3／+5 | 13／−6／+4 | 12／−5／+5 | 16／−16／ダウン | 12／−5／+5 | 13／−8／+2 |
| ユンスン | 13／−5／+4 | 15／−9／+4 | 13／−8／+4 | 20／−11／ダウン | 13／−11／−1 | 15／−11／+1 |
| ミツルギ | 10／−3／+7 | 13／−8／−4 | 12／−5／+2 | 19／−7／ダウン | 11／−7／+4 | 17／−29／ダウン |
| タキ | 10／−2／3 | 13／−8／−6 | 11／−8／4 | 15／−19／ダウン | 20／−16／−1 | 18／−13／±0 |
| キリク | 18／−1／+6 | 20／−8／+3 | 12／−5／+5 | 18／−6／ダウン | 22／−11／±0 | 15／−9／+3 |
| シャンファ | 10／−1／+6 | 13／−7／+3 | 12／−6／+4 | 16／−13／ダウン | 12／−4／+6 | 14／−16／−1 |
| マキシ | 11／±0／+8 | 13／−6／+4 | 12／−5／+6 | 18／−11／ダウン | 12／−4／+5 | 21／−17／−2 |
| ナイトメア | 18／±0／+8 | 23／−8／+2 | 12／−4／+6 | 17／−17／ダウン | 17／−21／−4 | 15／−9／+3 |
| アイヴィー | 13／−5／+5 | 15／−5／+5 | 12／−6／+4 | 18／−12／ダウン | 13／−3／+7 | 14／−11／−1 |
| ヴォルド | 12／−2／+5 | 19／−7／+3 | 13／−5／+5 | 20／−9／ダウン | 20／−12／−5 | 15／−11／−1 |
| アスタロス | 20／−3／+9 | 21／−7／+3 | 15／−6／+4 | 24／−6／ダウン | 21／−13／±0 | 16／−20／±0 |
| ヨシミツ | 11／±0／+7 | 14／−7／+5 | 13／−12／+2 | 16／−14／ダウン | 12／−3／+7 | 16／−13／−3 |
| セルバンテス | 11／−4／3 | 16／−9／+3 | 12／−6／+4 | 18／−12／ダウン | 16／−7／±0 | 15／−13／+1 |

※上の表中の技で、カウンターヒット時に有利フレーム数やヒット効果が変化するのは、ユンスンの⇩Ⓐ(+4)、ナイトメアのⒷ(+6)、ヴォルドの⇩Ⓐ(ダウン)のみ。

フレームデータの補足：上記の基本技フレームデータ中の技の「発生」は、密着状態で向かい合った相手キャラに技がヒットするまでのフレーム数を計測した数値。横斬りなど回転軌道を持つ技の一部には、表中の発生フレームより早い段階で攻撃判定が出ている技も存在していることをご了承いただきたい。

## カラクリ忍者の真髄を見よ!

# ヨシミツ(吉光)

Yoshimitsu

### 対戦攻略

黄金社や鬼薊のディレイ、途中止めで相手の動きを止めて選択を迫る——そのためには小技でのけん制も重要。豊富な上段スカし技、コンボ始動技も活用し、相手の体力を削り切れ。

Text：C・LAN

SOUL CALIBUR II

## ディレイを駆使した立ち回り

ディレイのかかる連係を多く持つ吉光は、これらの途中止めを駆使することで闘いのペースを握りやすいキャラである。具体的に主軸となるディレイ可能技は⇦ⒶⒷと⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷの二つ。前者は吉光の主要となる浮かせ技。後者はノーマルヒットでもつながる2発止めをメインに使い、カウンターを確認して3発目まで出す、というのを基本の流れにしよう。2、3発目は、ヒットしていれば吉光のペースを維持したまま攻めを展開できる。ただし、共にしゃがんでかわされてしまうため、途中止めから⇩Ⓑなどの中段攻撃へ連係も交えながらディレイをかけていこう。

鬼薊は2発止めを基本に。カウンターヒットしていたら3発目まで出していく。

これに加えて、ディレイ連係の弱点でもある8WAYRUN対策の横斬りも用意しておく必要がある。使い勝手がいいのは⇨Ⓐ。相手の移動方向に左右されず、ガードされても2フレーム不利なだけ。ヒット時は7フレーム有利となるので、余裕を持って二択をかけることができる。なお、ヒットを想定するならダメージはⒶの方が大きい。

これらの技に⇩Ⓐなども交えて近距離戦を展開し、相手がガードを固めがちになったら、投げや⇨Ⓑ⇩(STEP2カコミ参照)を狙っていく。投げはダメージの大きい⇩⇧⇦Ⓐ+Ⓑを中心に、読みを外す意味でⒷ+Ⓒも使おう。

ヒット時は7フレーム有利になる⇨Ⓐ。RUN対策を兼ねたけん制技として頼りになる。

投げ技や⇦Ⓑ、⇩⇧⇦Ⓐを使い分けて選択を迫ろう。押し気味ならガード時も十分効果大。

## 中間距離での攻め

中間距離では、⇦Ⓚや⇦ⓀⒷがけん制技として使いやすい。⇦ⓀⒷは2発目を最速で出せば割り込まれることが無く、2発目のため時間を調節することで、事実上ディレイに近い使い方ができる。前進距離が長いため、単純に間合いを詰められる点も大きい。

また、ほかの接近手段として、➡or⬈ⒷⒶで斬り込むのも有効。この技の1発目には上段潜り性能があり、さらに軸移動しながら技を繰り出すのでつぶされにくい。ガードされると不利だが、手痛い反撃を受けるほどではない。ヒット時のダメージも含めて得られるメリットが大きいので、積極的に使っていきたい。

軸移動、上段スカし、さらに中段横斬りと、攻防両面で高性能な➡or⬈Ⓑ。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①連ね石 | [illegible]ⒶⒶ | 上、上 | 13、16 | 11 | −6 | +3 | +3 |
| ②黄金社 | ⇦ⒶⒷ | 中、中 | 23、23 | 15 | −12 | ダウン | ダウン |
| ③獄炎槍(2発止め) | ➡or⬈Ⓑ[illegible]Ⓐ | 中、上 | 23、22 | 17 | −10 | +2 | +2 |
| ④中ツ鐘 | ⇦Ⓚ | 中 | 20 | 13 | −10 | ±0 | ±0 |
| ⑤弾割り | ⇦ⓀⒷ | 中、中 | 26、30 | 19 | −8 | +6 | +6 |
| ⑥脛払い | しゃがみ⇦Ⓚ | 下 | 22 | 17 | −22 | ダウン | ダウン |
| ⑦鬼薊 | ⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ | 中、上、上、中 | 22、16、16、31 | 14 | −11 | ダウン | ダウン |
| ⑧土竜掘り | ⇧Ⓑ+Ⓚ | 中 | 15 | 23 | +1 | +9 | 崩れ |

### 主要技フレームデータ

②の2発目はディレイをかけると攻撃力が25になる。⑤の2発目はホールドすると攻撃力が30〜78に変化。また2発目のみがカウンターヒットした場合はストマックやられを誘発する。⑦の1〜3発目のガード時硬化差は−14、−9、−7。ノーマルヒット時、カウンターヒット時の硬化差は−4、−1、+4。

## Step Up 1 吉光の持つ二つの構え ～地雷刃と卍あぐら～

**●地雷刃**

下段と特殊中段をかわせる。ここから出せる固有技のうち、➡Ⓐ+Ⓑは起き攻めに有効。1発目が当たれば受け身を取られず3発ヒットする。Ⓐ+Ⓑは上段スカし技で、カウンターで浮きが発生。最大ホールド時はノーマルヒットでも浮かせられる。

**●卍あぐら**

上段をかわすことができ、体力が徐々に回復する。⇨または⇦で相手との距離が近ければ反対側へ。起き攻めの一環として使うのも面白い。打撃では下段のⒶが使いやすい。

相手がダウンしていたら即座に追撃しよう。途中で受け身されることは無い。

地上の相手にも連続ヒットするが、その場合は硬化差が大きく反撃を受ける。

## Step Up 2 特殊な入力が必要な技について

下段攻撃の⇨Ⓑ⇩は入力タイミングによって性質が変化。Ⓑが押されてから2フレーム以内にレバーが入力された場合に限り、ヒット時に崩れを誘発できる。ここから⇦Ⓑなどで追撃することが可能だ。ただし、この入力で出すと発生は少し遅くなる。その代わり、硬化は通常10フレーム不利が、完全五分の状態に。ディレイを見せた後や、インパクト後に繰り出していくといい。また、⇩ⒷⒶは発生9フレームの最速攻撃(正面への攻撃の中で)だが、Ⓑを押してから1フレーム後にⒶを押さなければ成立しない。

⇨Ⓑ⇩[illegible]の後、2フレーム以内にⒶが入力されると、ヒット後相手は崩れ状態になる。

ここにすかさず追撃を決めることが可能だ。⇦Ⓑで浮かせて空中コンボを狙おう。

キャリバー事典

**卍あぐらの謎**：卍あぐら(Ⓑ+Ⓚ)を出すときにボタンを押したままにしておくと、「南無南無〜」と念仏(?)を唱え続け、刀が青く発光する。この状態では体力が回復せず、残りの2ボタンやレバーを入力しても変化は無い。一種の挑発動作に見えるが、真相は謎に包まれている。なお、ボタンを離せば通常の卍あぐらに戻るぞ。

## 多彩な技を使いこなそう

# セルバンテス・デ・レオン
Cervantes de Leon

対戦攻略

前号で紹介したような基本的な攻め方をマスターしたら、さまざまな技を戦術に取り入れてバリエーションを増やしていこう。ガード不能技による攻めは即戦力アップ間違い無し！ Text：RED

### ガード不能技を活用

いくつかあるセルバンテスのガード不能技の中で、群を抜いて実戦的な性能を持つ⇧ⒶⒷ(最大ホールド)。ガード不能技としてはかなり発生が早く、⇧Ⓐの対となる選択肢として通常の攻めに組み込むことで、大幅な戦力アップが期待できる。

効果的な⇧ⒶⒷの狙いどころは「近距離で相手の技をガードしたり、何らかの攻撃をヒットさせるなどして、フレーム的に多少セルバンテスが有利」という状況。このような場面では横移動&暴れに両対応できる⇧Ⓐが強力な選択肢となり、それを分かっている相手は立ちガードを固めがちになるハズ。

こういった状況では、投げや下段によるガード崩しに加え、⇧ⒶⒷを狙うのが非常に強力な選択肢となる。

ただし、暴れや横移動が多く、⇧Ⓐによく当たる相手には、⇧ⒶⒷを使う必要は無い。⇧Ⓐをガードする頻度を見ながら⇧ⒶⒷを交ぜていこう。⇧Ⓐを意識して立ちガードしがちな相手は、⇧ⒶⒷを視認してからステップで回避するのは難しいだろう。

相手の技をガードして、セルバンテスに攻撃のターンが移ったら……、

⇧Ⓐを打ち返すのが基本。暴れる相手を止めやすく、横移動も逃がさない。

⇧Ⓐを意識して立ちガードが多い相手には、ガード不能の⇧ⒶⒷが超有効！

●⇨Ⓐ／前進しながら攻撃を繰り出すため意外にリーチがあり、⇧Ⓐが届かない間合いでの8WAYRUN対策として使いやすい。カウンターヒット時は⇩Ⓐ+Ⓑで追い打ち確定、ガード時のスキは3フレームしかない。

●⇨⇨Ⓚ／発生が早く、カウンターヒット時は⇧Ⓑで追い打ち可能な中段蹴り。立ち途中Ⓚヒット時など、有利だがちょっと間合いが離れているような状況で、間合いを詰めつつ投げと中段の二択を迫るときに使いやすい。⬅Ⓑも同様の用途で使える。

⇧Ⓐは意外にリーチが短いのが弱点。距離によっては、横移動対策に⇨ⒶやⒶⒶを使おう。

カウンターヒット時は追い打ちorリングアウトが狙える⇨⇨Ⓚ。地味だが使える技だ。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①ジェントルウェイヴ | Ⓐ | 上 | 22 | 18 | −3 | +1 | 崩れ |
| ②シザースウェイヴ | Ⓐ | 中 | 15+20 | 15 | −7 | +2 | 崩れ |
| ③ドレッドウェイヴ | Ⓐ | 下 | 40 | 30 | −14〜17 | ダウン | ダウン |
| ④ドレッドリフター | ⒶⒷ | 中 | 40 | 62 | +2 | ダウン | ダウン |
| ⑤アンカーマルーンドキック | Ⓚ | 下 | 18 | 20 | −15 | +2 | +2 |
| ⑥アンカーリヴァイヴキック | 立ち途中Ⓚ | 中 | 20 | 13 | −7 | +4 | +12 |
| ⑦キラーエックス | Ⓐ+Ⓑ | 中 | 35 | 18 | −12 | ダウン | ダウン |
| ⑧ヘッドスナップキック | ⓀⒼⓀ | 中 | 26 | 28 | +2 | ダウン | ダウン |

### 主要技フレームデータ

①の最速部分で出る攻撃判定は14フレーム程度で発生しているが、正面方向への攻撃到達には17〜18フレーム程度を要する。③はガード時の距離により硬化差が変化する。先端をガードされた場合は若干スキが軽減される。⑧に関してはコマンドが異なる⇨⇨ⒷⒷ版も性能は同じとなっている。

## Step Up 1 ガードブレイク対応技について

⇧Ⓐ+Ⓑ、⇩Ⓑ+Ⓚ、⇨Ⓑ+Ⓚ、⇦⇦Ⓐ+Ⓑ、といった技は、ソウルチャージによるガードブレイク効果の付加が確認されている。前者二つの技はソウルチャージBで、後者二つの技はソウルチャージCでガードブレイク効果が付加される。⇩Ⓑ+Ⓚはリーチを活かして、アイヴィーなどのセルバンテスよりリーチのあるキャラとの対戦時に、間合いを詰めるチャンスを作るのに使える。

⇨Ⓑ+Ⓚも相手の技の空振りに合わせる形で使っていけば、一気に接近しつつ有利な状況を作りやすい。

ソウルチャージAの⇧Ⓐ+Ⓑは、ガードブレイク効果に加え…

なんと、ヒット時はⒷを押すとジオ・ダ・レイが発動して…

## Step Up 2 ガード不能「ジオ・ダ・レイ」

ソウルチャージAの状態で発動したジオ・ダ・レイ(⇩⇘⇨中Ⓑ)は、ガード不能であることが発覚！

まず考えられる利用法は、起き攻めの際や自分よりリーチの長い相手に待たれた際の攻撃手段として。8WAYRUNで移動しつつソウルチャージ→ダ・ロードに移行→ジオ・ダ・レイに加え、Ⓖで構えキャンセルして⇦Ⓑ+Ⓚ、ダ・ロード中⇨で接近、といった選択肢を交じえていこう。

ガード不能ジオ・ダ・レイから⇧Ⓐ+Ⓑの追い打ちを決めると、全体力の5割を奪うことができるぞ。

ガード不能ジオ・ダ・レイの存在により、ダ・ロードの構えが一気に利用価値アップ!?

ジオ・ダ・レイのプレッシャーが大きいため、ほかの選択肢も活きてくる。

キャリバー辞典 ⇧ⒶⒷヒット後の追い打ち：ガード不能技である⇧ⒶⒷ(最大ホールド)ヒット後の相手は、近距離でゆっくりダウンするので、一見追い打ちがしやすそう。しかし、相手は比較的早いタイミングで受け身を取れてしまうので、意外にそうでもなく、⇩Ⓐ+Ⓑなどは確定しない。⇧Ⓚならば確定なので、これで確実にダメージを稼いでおくべし。

# 近距離での押しも必要

# ラファエル・ソレル Raphael Sorel 対戦攻略

中距離では多くのキャラに優位に闘えるラファエルだが、それだけでは決定力に欠けるのも事実。いずれにしても大ダメージに結び付くのは接近戦。相手の動きを見極め勝機をつかめ！　Text：C・LAN

## 近距離戦の主軸となる⇨Ⓑ

ラファエルの近距離戦で有効な技が⇨Ⓑ。Ⓐや⇩Ⓐより早いだけでなく、ガードされた後の状況も完全五分。さらに⇨ⒷⒷはノーマルヒットでも連続になる。接近戦ではこの技を軸に相手を押さえ込みつつ、⇦ⓀやⒶ＋Ⓑのカウンターを狙おう。単純な発生ならⓀの方が早いが、技後の状況を考えれば⇨Ⓑが格段に使い勝手がいい。中段攻撃で早いのはⒶと⇧Ⓚ(発生16フレーム)。シビアな割り込みには向かないが、後者は⇩Ⓐと下段攻撃をかわす性質がある。

中距離～遠距離で注目したいのが特殊動作の⇩⇧⇨。このステップ中には上段スカし性能があるが、相手の上段攻撃(投げ技含む)にタイミングが合うと自動的に下から切り上げる縦斬りを出す。ラファエルは遠距離でも攻撃手段は豊富な部類に入るが、さらにリーチに優れたナイトメアやアスタロスに間合いを離されたときは、接近を兼ねた攻撃手段として重宝する。これにソウルチャージを組み込めばさらに有効。レベルA～Bでガードブレイク、レベルCでガード不能の⇩⇧⇨Ⓑを警戒させておくことで、(8WAYRUNを誘って)より安全に近付くことができる。⇩⇧⇨中にレバーを短く入力しておけば、終了後すぐにステップする。かなりの先行入力が効くのでこれも活用しよう。

発生、硬化の両面で優れた⇨Ⓑ。この技で相手の動きを止めて選択を仕掛けよう。

4種類の固有技が繰り出せるステップアヴァン。ステップ中は姿勢が低くなっている。

ここに相手の上段技がかち合えば、下からすくい上げるような縦斬りで自動的に攻撃する。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①フラッシュバレット | ⒶⒷ | 上、上 | 12、19 | 14 | －4 | ＋4 | ＋4 |
| ②ダブルフラップ | ⒷⒷ | 中、中 | 15、20 | 16 | －11 | －3 | －3 |
| ③ヴォイスシェイバー | ⇨Ⓐ | 上 | 26 | 18 | －17 | ＋3 | ＋4 |
| ④ブラッドスライド | ⇧Ⓐ | 中 | 22 | 21 | －17 | －3 | －3 |
| ⑤ラピッドタック(1発止め) | ⇨Ⓑ | 上 | 15 | 13 | ±0 | ＋8 | ＋8 |
| ⑥クレバーニードル(1発止め) | ⇧Ⓑ | 下 | 18 | 16 | －15 | －4 | －4 |
| ⑦ベノムハイキック | Ⓚ | 上 | 19 | 12 | －9 | ＋1 | ＋1 |
| ⑧ヘッドハンターキック | ⇦Ⓚ | 上 | 17 | 17 | －19 | －4 | 崩れ |

### 主要技フレームデータ

②と④は、先端がヒットした場合に攻撃力と硬化差が変化。通常は間合いが遠いと攻撃力が減少し、硬化差が短くなる傾向にあるが、④に関しては遠距離の方が長い。⑤のラピッドタック2発目(⇨ⒷⒷ)はガード時－3、⑥のクレバーニードル出し切り(⇧ⒷⒷ)はガード時－18となっている。

SOUL CALIBUR II

# 地形を活かして闘え!!

# タリム Talim 対戦攻略

小柄な体躯に似合わず、意外に相手を吹き飛ばしてリングアウトを狙う機会が多いタリム。戦闘では常にお互いの位置関係を把握して、特殊移動で有利なポジションをキープして立ち回ろう。　Text：伊勢猫

## ポジション取りと有効な選択肢

リング際に近い場所では、エアサイドターンへの移行技でお互いの位置を調整。できるだけ相手をリング際へ追い込んでいき、リングアウトを狙える技でプレッシャーを与えて対戦を有利に進めたい。

このような状況下で基本となる技は、空中コンボを狙える各種浮かせ技以外では、相手を後方へ吹き飛ばす⬈or⬊Ⓐと、Ⓑ＋Ⓖの正面投げ。この二つを警戒して相手が立ちガードorガード投げ抜けを入れてくるようなら、下段の⇩ⓀⒶを使ってガードを崩していくのがセオリーとなる。上記以外の技では、上段避け＆ガードブレイク性能を持った中段のⒶ＋Ⓑも有効な技の一つ。

普段は発生が遅く、8WAYRUNで回避されやすいが、リング際や壁際などの相手に立ちガードを意識させた状態ならば十分な効果を発揮する。Ⓐ＋Ⓑの派手なモーションを見てガードインパクトを狙ってくる相手に対しては、Ⓖを押して背向け状態でキャンセル。そこから振り向きしゃがみⒶやⒷⒷといった、リングアウトを狙える技を使って攻めてみるのも悪くない。

また、Ⓐ＋Ⓑはダウン状態の相手に追い打ちとしてヒットさせることが可能。相手がとっさにダウン受け身を取ってしまいやすい、⇩Ⓚヒット後や空中コンボ後の選択肢に加えて、ダメージを稼ごう。

⇩ⓀⒶヒット時は、相手を左側面方向へ吹き飛ばすことも頭に入れておくといい。

Ⓐ＋ⒷをⒼキャンセルすれば、背向け状態へとシフトすることができるので……、

そこから背向け専用技を使って攻める。相手がガードを固めるポイントを見極めていこう。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①ボルティファス | ⒶⒶⒷ | 上、上、中中 | 12、13、10+26 | 10 | －8 | ダウン | ダウン |
| ②ボルフォンペイン(1発止め) | ⇧Ⓐ | 上上 | 8、18 | 18 | －6 | ＋5 | ＋10 |
| ③ノーマメイグル | ⬊or⬈Ⓐ(⇧Ⓐ) | 下 | 28 | 23 | －10 | ＋3 | ダウン |
| ④マグウィン | ⒷⒷⒶ | 中、中、下 | 14、16、24 | 13 | －12 | －2 | －2 |
| ⑤アーブ、ティオ | ⇦Ⓑ⇨Ⓑ | 中、中 | 27、32 | 19 | －10 | －5 | －5 |
| ⑥レリムティール | ⇩ⓀⒶ | 下、中 | 22(17)、28 | 29 | －21 | ダウン | ダウン |
| ⑦サイフォンキック | ⬅Ⓚ(⇦⇦Ⓚ) | 下 | 26 | 19 | －12 | ±0 | ダウン |
| ⑧セイスティーホ | ⬋or⬉Ⓐ | 中中 | 18+24 | 17 | －8 | ダウン | ダウン |

### 主要技フレームデータ

①はガード後、相手しゃがみ状態。②はカウンター時のみ、⇧ⒶⒶが連続ヒット。⑤は1発目で相手が浮き、2発目が空中連続ヒット＆受け身不能。最大ホールド時、攻撃力58にアップ(ガードブレイク性能付加)。⑥の( )内は先端ヒットの数値。⇩ⓀⒶは、判定中上／攻撃力22／ガード－13／ノーマル＆カウンター－4。

ラファエル：⇧Ⓐ＋ⒷⒷⒷは、最後のⒷの入力がシビア。⇧Ⓐ＋ⒷⒷで計7回の突きを繰り出すが、この7発目ヒット後の4～7フレーム目(計4フレーム間)に入力する必要がある。

タリム：通常Ⓐ＋Ⓑでガードブレイクを発生させた後は、間合いが離れてしまうために⇨⇨Ⓑを狙うか、走りで間合いを詰めるしかない。しかし、壁際やリング際なら間合いが離れない。

## スキの小さい技に注目！

カサンドラ・アレクサンドル
Cassandra Alexandra

対戦攻略

ガード後不利とならない技やヒット後に有利となる技を多用し、主導権を渡さない。このような闘い方が相手ガードを崩すためには必須。コマンド投げもうまく併用していこう。　Text：がっちん

### 相手のガードをこじ開けろ

近距離戦では、選択肢の一つにボトルクラッシュキック(⇨ⒶⓀ)を加えていこう。この技は、1発目が相手の8WAYRUN対策になっているほか、2発目の蹴り部分が遅めに繰り出されるため、カウンターを取りやすい。カウンターヒット後はソードフラッド(⬅Ⓑ+Ⓚ)で追い打ち可能だ。ガードされた後の状態はよくないが、程良く間合いが離れているため硬化差通りの不利は感じられない。相手の出方を冷静に見て、上段スカし技のホーリーライトフォール(⇩⇦⇨ⒶⒷ)やガードインパクトで対応していこう。

そのほかにガードを固めてくる相手に有効なのが、スプラッシュガスト(ⒷⓀ)とグレミーヒール(⇩Ⓚ)。前者はダンシングスプラッシュ(ⒷⒷ)のようにノーマルヒット時に連続ヒットしないが、ガード後の状態は良好。完全五分な状態なので、さまざまな戦術が組み込める。後者のグレミーヒールは、カウンターヒットさせるのが狙い。ソードフラッドでの追い打ちが可能なのでダメージ効率は高い。ノーマルヒット時も五分な状態となるため、ガード投げ抜けに専念している相手に効果的だ。この状況であれば、発生の遅さも気にならない。

相手がガードを固めているからといって、素直に投げにいくのが正解とは限らない。

割り込まれにくい技や、ガードされても状態が良好な技を多用していく戦術がオススメだ。

グレミーヒールはヒットさせやすく、ノーマルヒットで五分の状態を作り出せる技だ。

カウンターヒットしたであれば、追い打ちでソードフラッドが入る。リターンも大きい。

**主要技フレームデータ**

起き攻め時に使用しやすい⑧のサプライズボトムは、カウンターヒット時に連続ヒットし、有利な状態を作り出せる。ガードされた場合は読みとテクニックでフォローしよう。⑥のホーリーライトフォールは1発止めを基本にしていくといい。ダメージ的に2発目が特別大きいわけではないからだ。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①ボトルクラッシュキック | ⒶⓀ | 中、中 | 21、30 | 15 | −11 | +1 | ストマック(不) |
| ②カタルシスレナード(1発目ホールド) | Ⓐ | 上 | 43 | 37 | +2 | +41 | +41 |
| ③スプラッシュガスト | ⒷⓀ | 中、中 | 16、22 | 13 | ±0 | +5 | +5 |
| ④ホーリーリフトキック | Ⓚ | 中 | 23 | 15 | −15 | ダウン | ダウン |
| ⑤グレミーヒール | Ⓚ | 下 | 25 | 20 | −15 | ±0 | ストマック(不) |
| ⑥ホーリーライトフォール | ⒶⒷ | 中、中 | 30、25 | 16 | −23 | ダウン | ダウン |
| ⑦エンジェルスカッシュ | Ⓑ | 中 | 48 | 14 | −14 | ダウン | ダウン |
| ⑧サプライズボトム | ⬇or⬆ⓀⓀ | 下、中 | 25、20 | 26 | −9 | +1 | +1 |

SOUL CALIBUR II

## チャンスを見極めろ！

ホン・ユンスン(洪潤星)
Hong yun Sung

対戦攻略

近距離では力強く攻め、中間距離以上ではしたたかに相手の動きに合わせていく。この二つのモードをうまく使い分けてペースを握っていこう。焦らずに動くことが肝要となる。　Text：がっちん

### 攻守に転ずるタイミング

近距離では、多少強引にでもユンスン側から仕掛けていく戦術を取るといい。風雲嵐剛刃(立ち途中ⒶⒷ)は、知っての通りガードブレイク能力があるため、技を繰り出していくだけで優位に立つことができる。水鶴の構えからも出せるので、多方面から攻撃を仕掛けられるわけだ。

素早い技を持たないユンスンは、不利な状況はもちろん、有利な状況であっても後手に回ることが多い。そんなときには、虎砲蹴(⬅Ⓚ)の上段スカし性能をうまく利用したり、ステップで相手の攻撃を避けてから登竜刃(⬅Ⓑ)でダメージを取りにいこう。

中間距離での攻防では、相手のスキをうかがっていく冷静さが必要。ユンスンは相手の8WAYRUNに対応できる技こそ豊富だが、いずれもガードされた後の状態はよくない。移動する相手には裏空斬(⇨⇨Ⓐ)、旋影刃(⇦⇦Ⓐ)を狙い、カウンターヒットを取っていくのが理想となる。また、ときには烈光尖(⬅Ⓑ)で相手を焦らせることも必要。相手の動きが鈍くなって、様子をうかがっているようなら、刃面壁(⇨⇨ⒷⒷ)をディレイで出したり、1発目から水鶴へ移行するなど、バリエーションを増やしていこう。

近距離戦の要となる風雲嵐剛刃。発生の遅さは、ある程度我慢して使用していく。

8WAYRUN、ガードインパクト、割り込みと対策はあるが、完全には対処されにくい。

8WAYRUNをする相手には裏空斬、旋影刃、流刻刃を距離によって使い分けていこう。

技を繰り出しくる相手には烈光尖や虎砲蹴も有効となる。基本に忠実な技選択を忘れずに。

**主要技フレームデータ**

①と②はリーチを活かした使い方が肝要。空振りするくらいの気持ちで剣の先を当てるように使っていこう。相手との距離が近めのときには、③も有効だ。8WAYRUNに強く、派生技もある。ただし、2発目の下段攻撃をヒットさせた後の状態はよくなく、派手な動きはできない。これは肝に銘じておこう。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①裏空斬 | Ⓐ | 中 | 36 | 23 | −18 | ±0 | ストマック(可) |
| ②旋影刃 | Ⓐ | 中 | 26 | 24 | −13 | ±0 | ストマック(可) |
| ③流刻刃 | ⒶⒶ | 上、下 | 25、19 | 20 | −19 | −11 | −11 |
| ④連旋脚 | Ⓐ+Ⓚ | 中、下 | 25、20 | 24 | −14 | ダウン | ダウン |
| ⑤刃面壁 | ⒷⒷ | 中、中 | 22、35 | 23 | −12 | ±0 | ±0 |
| ⑥風雲嵐剛刃 | 立ち途中ⒶⒷ | 上、中 | 18、38 | 20 | +23 | ダウン | ダウン |
| ⑦虎砲蹴 | ⬅Ⓚ | 上 | 22 | 18 | −17 | ダウン | ダウン |
| ⑧絡脚旋雷放 | 水鶴中Ⓚ | 中 | 25 | 23 | −10 | +2 | ストマック(可) |

キャリバー通信

カサンドラ：エンジェルスカッシュとホーリーライトフォールの使い分けは、前者が発生の早さと大きいダメージを優先した場合、後者が上段スカし性能を優先した場合となる。
ユンスン：剛昇天(⇦Ⓑ)と砕断空(立ち途中Ⓑ)は、攻撃力がほぼ同じ。スキの小ささなら前者、発生の早さなら後者に軍配が上がる。登竜刃の特徴は、上段スカし性能があることだ。

## 攻撃力をさらに磨け！

技から弧月へとつなぐシフトを、ソウルチャージでキャンセルできることが発覚。どの技も使い勝手がいいので、攻撃連係の幅が大きく広がるぞ。怒涛の攻めを仕掛けまくれ！

Text：ちゃっきー

### ソウルチャージキャンセルができるポイント

弧月へとシフトできる技は、ⒷⒷ(ディレイ)、⇨⇨Ⓐ(または➡Ⓐ)、⇨⇨Ⓑ(または➡Ⓑ)の3種類。ここから⇧or⇩にレバーを入れると、少し軸をずらしながら弧月の構えに移行する。このときにⒼ＋Ⓐ＋Ⓑを押しておけば、すぐさま硬化をキャンセルしてソウルチャージが出るのだ。もちろん、ここですぐにⒼを押せばチャージをキャンセルすることができ、すぐに行動可能となる。ここから、さまざまな攻撃につないでいこう。

⇨⇨Ⓐ↓チャージキャンセル↓Ⓖの場合、最速で行なえばガードされていてもミツルギ側が先に動ける。間合いが離れるので、リーチの長い⇦Ⓐや⇩Ⓑにつなぐのが有効だ。手を出してこない相手には、ダッシュで接近して攻めよう。ヒット時は、当然さらに有利が大きく、距離によっては⇩Ⓑが連続技になるほど。壁際やリング際に相手を追い詰めているときなど、距離が近くなる局面なら⇦Ⓑなども連続ヒットさせられるぞ。

一方、ⒷⒷのディレイと⇨Ⓑからチャージキャンセル↓Ⓖとした場合は、ガードされると不利。ただし、もともとスキが大きい技だけに、硬化を軽減できるだけでも十分に価値がある。もちろん、ヒットしていればこちらが有利。リーチの長い技を中心とした攻めに転じよう。

弧月に移行できる技に注目。弧月コマンドと同時に、ソウルチャージを入れておくと……、

弧月がキャンセルされてソウルチャージに。すぐⒼキャンセルすれば、スキを軽減できる。

リング際では、⇨⇨Ⓐ→チャージキャンセル→Ⓖ→⇧Ⓑなどが連続ヒットに。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①[illegible] | [illegible] | 下 | 42 | 28 | −17 | ダウン | ダウン |
| ②[illegible] | [illegible]Ⓐ | 上 | 28 | 13 | −4 | +4 | +4 |
| ③二重襷(1発止め) | [illegible]Ⓐ | 上 | 15 | 14 | −8 | +4 | +11 |
| ④[illegible] | ⒷⒷ | 中、中 | 17、18 | 13 | −10 | ±0 | ±0 |
| ⑤岩戸割 | [illegible]Ⓑ | 中 | 42~47 | 14 | −6 | −4 | ダウン |
| ⑥[illegible] | [illegible]Ⓐ | 中 | 33 | 19 | −18 | +3 | ダウン |
| ⑦稲穂刈 | [illegible]ⓀⒷ | 下、中 | 23、28 | 17 | −28 | −13 | −13 |
| ⑧弾 | 立ち途中Ⓚ | 中 | 19 | 12 | −7 | +5 | +5 |

### 主要技フレームデータ

①の発生は28となっているが、正面まで攻撃判定がくるのは35フレーム目ぐらい。⑤の攻撃力は、近距離時47、遠距離時42。一定以上ホールドすると近距離時57に。最大ホールド時は常に57だ。また、⑥はコマンドの関係上実質の発生は20フレーム以上になる。

## キャンセル可能技に注目



何と、タキはいくつかの技をソウルチャージでキャンセルできることが発覚。使いこなせれば戦力アップは間違い無いが、そのコマンドはかなり複雑。ひたすら練習あるのみ！

Text：[illegible]

### キャンセル風車に秘密が

タキの技には、終了時にⒷ＋Ⓚの追加入力を行なうとスキをキャンセルして風車にシフトできるものがある(例えば⇧ⓀⓀなど)。実はこれらの技、風車以外にソウルチャージでもキャンセル可能だ。具体的なやり方は、技が終了するときにⒶ＋Ⓑ＋Ⓚを押しっぱなしにするというもの。一瞬押すだけではなぜかキャンセルしにくいので注意しよう。キャンセルソウルチャージ(以下CSC)に成功したら、すかさずⒼを押してソウルチャージ自体もキャンセル。要は、技のスキを縮めるためにCSCを使おうというわけだ。

それでは活用例を挙げてみよう。例えば、⇧ⓀⓀは本来ガードされると10フレーム不利だが、CSCを使えばほぼ五分(編集部では1フレーム有利まで確認)にまで持ち込めるため、攻撃を継続することも十分可能だ。また、⇧ⓀⓀヒットからのCSCなら何と9~10フレームも有利。この場合、投げと鉄砲駆による二択が非常に強力である。

一方、⬆or⬇ⓀからCSCを使う手もある。この技はヒット時に相手が崩れるため、CSCを使わなくても⇧ⒶやⒶ＋Ⓚで追い打ち可能。しかし、CSCを使えば攻撃力の高い鉄砲駆などで追い打ちできるようになる(コマンド入力は極めて難しいが)。さらにマニアックな戦術がお望みなら、追い打ちに前述の⇧ⓀⓀを使うのもオススメだ。⇧ⓀⓀは崩れ中の相手に当ててもダウンしないので、再びCSCから有利な状況を作れる。

代表的なCSCの使いどころはこの二つになるが、ほかにも活用法が眠っている可能性はある。よく研究してオリジナルの連係を編み出そう。

風車にシフトできる技は、Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓚを押しておくとソウルチャージでキャンセルできる。

さらにソウルチャージもキャンセルすれば、技のスキが小さくなる。使いこなせるかな？

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①鉄砲駆 | [illegible] | 中 | 34~51 | 17 | −15 | ダウン | ダウン |
| ②[illegible] | Ⓐ[illegible] | 中、中 | 22、22 | 15 | +15 | ダウン | ダウン |
| ③十字組 | [illegible]ⒶⓀ | 中、上、上 | 15、12、34 | 13 | −6 | ダウン | ダウン |
| ④[illegible] | [illegible]Ⓚ | 下 | 34 | 23 | −29 | +1 | ダウン |
| ⑤浮鉢割 | 立ち途中Ⓚ | 中 | 24 | 14 | −7 | +3 | 崩れ |
| ⑥[illegible] | ⬇Ⓚor⬆Ⓚ | 上、上 | 17、17 | 13 | −18 | 崩れ | 崩れ |
| ⑦式妖弾 | [illegible]Ⓑ＋Ⓚ | 下 | 21 | 27 | −5 | ダウン | ダウン |
| ⑧疾空殺 | ⇧ⓀⓀ | 中、中 | 14、16 | 14 | −10 | −2 | −2 |

### 主要技フレームデータ

②はコマンドの関係で実質的な発生が16フレームになる。③は最大ホールドをガードさせると8フレーム有利。⑥と⑧はスキをキャンセルソウルチャージで短縮可能(入力のタイミングによって差が生じるが、⑥の場合は不利を10~11フレーム程度まで軽減できる。⑧の硬化差については本文参照)。

ミツルギ：[illegible]Ⓐは、出した後⇧or⇩にレバーを入れておくと、硬直の最後の方で少し歩くことができる。ただし、ガードしたり、技を出したりと普通に動けるようになるまでの時間は同じだ。
タキ：構えの宿から最速で通常構えに戻すには、宿中Ⓐ＋Ⓑをキャンセルするといい。これを使えば、[illegible]ⒶⒶ→宿へシフト→宿中Ⓐ＋Ⓑキャンセル→ⒶⒶといった連続技も可能だ。

SOUL CALIBUR II

## 遠距離戦に磨きをかける

武器のリーチの長さは、キリクの大きな長所。攻撃範囲の広い横斬りを活用すれば、遠距離戦でアドバンテージを奪える。攻撃の一手目で、相手との差を付けよう。

Text：ちゃっきー

### 8WAYRUNからの技に注目

リーチの長さから遠距離戦が得意そうに見えるキリクだが、工夫無くしてこの距離を制することはできない。その理由は、リーチに優れた横斬りが総じて出が遅いこと。このため、突き系の攻撃を警戒して8WAYRUNする相手に対し、⇨⇨Ⓐや⇩Ⓐ+Ⓚなどを出しても見てからガードされることが多い。

そこで活躍するのが、8WAYRUNから出せる⬋ⒶⒶと⬉ⒶⒶ。これも出は遅いが、中段↓中段の連係なのでガードされていても主導権を握りやすい。遠距離から攻め込む際、初段を「ガードさせる」ぐらいのつもりで出していこう。先端を当てるように出していけば、1発止め時に少し離れるのでさらに好都合。⇩Ⓐがギリギリ届く、絶好の間合いになる。

⬋ⒶⒶと⬉ⒶⒶの二つは、技のモーションこそ違うが基本的な性能は同じだ。

その後は、1発止めと2発目を交えて攻めを構成する。2発目までガードされるとそれなりにスキがあるが、浮かせのようなダメージの大きい攻撃を確定でくらうほどではない。ヒットすればダウンを奪えるので、多用して問題ないだろう。一方、1発止めはガード時反撃無し。2発目を警戒する相手を、⇩Ⓐや⇦ⓀⒷで攻め立てよう。前者は上段に強く、後者はガードインパクト効果があるので、相手が割り切って反撃してきた際の保険にもなってくれる。

攻撃範囲が非常に広く、遠距離から攻めるときに最適。2発目を警戒させておけば……、

1発止めからの攻めが効果大に。主軸となる二択を仕掛け、ダメージを与えよう。

#### 主要技フレームデータ

④と同じモーションを持つその後の連係技は、1発目に比べて2～4発目の方がスキが小さい。3フレームキリク側の有利が大きく、ガード時－5、ヒット時＋5となっている。⑧は、右記の発生時間より早いタイミングから攻撃判定を持っているが、これが相手に当たることは少ない。実質の発生はこれぐらいになる。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①流演擺 | ⒶⒶⒷ | 上、上、中 | 18、22、32 | 18 | −9 | ダウン | ダウン |
| ②鳳候 | ⒶⒶⒶ | 上、上、上 | 15、25、35 | 13 | −10 | ダウン | ダウン |
| ③疾旋棍 | Ⓐ | 上上 | 25+25 | 17 | −9 | ダウン | ダウン |
| ④戦砕陣(1発止め) | or Ⓐ | 中 | 20 | 26 | −8 | +2 | +2 |
| ⑤戒雛蹴 | Ⓚ | 中 | 24 | 14 | −11 | −1 | −1 |
| ⑥将穿 | ⓀⒷ | 中、中 | 16、43 | 19 | −5 | ダウン | ダウン |
| ⑦翔泉(1発止め) | 立ち途中Ⓚ | 中 | 24 | 14 | −10 | ±0 | ±0 |
| ⑧求蓮(1発止め) | ⬋Ⓐ | 中 | 26 | 23 | −8 | +1 | +1 |

## 移動技で機動力をアップ!



戦況によっては、大胆に攻め込むことも重要。基本的な8WAYRUNの立ち回りに加えて、移動しながら相手に近付ける技を要所に組み込んで、一気に得意間合いへ持ち込んでいこう。

Text：伊勢猫

### 移動攻撃技とⒼキャンセル

シャンファの得意な間合いは、立ちⒶが届く距離であることはいうまでもない。しかし、リーチが長いキャラに仕切り直されてしまうと……。間合いを詰めるのも一苦労。特に残り体力をリードされたような状況では、8WAYRUNを使っても容易に近付かせてもらえないことが多い。

そこでオススメしたいのが、相手に接近しながら攻撃を繰り出す各種の移動技。前号で紹介した中・上段横斬りの⇦⇦Ⓐ以外では、⇧ⒷⒶや⬋or⬉Ⓑ、⇨Ⓑ+Ⓚなどが移動距離も長く、そこからの攻めを継続しやすい。前者の二つは移動距離に加えて、連係中にⒼを押すことでキャンセルして途中止めすることが可能。このため、出し切りorⒼキャンセル止めを織り交ぜていくことで、相手にガードを固めさせたまま攻めを継続できる。

⇧ⒷⒶは中・下段の直線移動する連係技。最大ディレイで中・中段と判定が変わる。

これに対して後者の⇨Ⓑ+Ⓚは、直線的ながら一気に間合いを詰められる単発技。しかも、最短のチャージレベルC(以下、SCC)でガードブレイク効果が付加される上に、Ⓖキャンセルで移動モーションだけを繰り出すこともできる。また、Ⓐ+Ⓖの正面投げ後や空中コンボ後など、特定の技からSCC→⇨Ⓑ+Ⓚで起き上がり際を攻められるポイントは多く、研究するだけの価値は十分。色々と試して連係の中に組み込んでみよう。

⬋or⬉Ⓑはカウンター時に全段ヒット。ヒット確認をして、途中止めを使っていきたい。

チャージモーションで相手に攻撃を警戒させ、Ⓖキャンセルから攻めていくのも手だ。

#### 主要技フレームデータ

②はカウンター時のみ、⇧ⒷⓀが連続ヒット。⑤はヒット&カウンターで崩れを誘発。ホールド入力で上段の2発目(カウンター時のみ連続ヒット)を出した場合、ダメージ22／ガード－3／ノーマル&カウンター＋5。⑥は～に派生させない場合の数値。⑧はカウンター時のみ、追い打ち可能な崩れを誘発。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①清麗棚 | ⒶⒶⒷ | 上、上、中 | 12、15、20 | 10 | −15 | +2 | +2 |
| ②己屈棚 | Ⓐ | 下 | 30 | 21 | −16 | +3 | +7 |
| ③酔鶯脚 | ⬊or⬋Ⓚ(Ⓚ) | 下 | 20 | 24 | −12 | +5 | ダウン |
| ④紗拍 | しゃがみ | 中 | 37 | 18 | −9 | ダウン | ダウン |
| ⑤綺雲 | ⇦Ⓐor Ⓐ | 中 | 26 | 24 | −15 | ダウン | ダウン |
| ⑥紅羅剣 | ⬊or⇦or⬋Ⓑ( Ⓑ) | 中 | 40 | 31 | −16 | ダウン | ダウン |
| ⑦乃遊袛 | ⬉or⬇Ⓑ | 中 | 30 | 19 | −10 | ダウン | ダウン |
| ⑧洸羽斬 | ➡以外走り中Ⓐ+Ⓑ(⇦⇦Ⓐ+Ⓑ) | 上 | 30 | 17 | −9 | +1 | ダウン |



キャリバー通信
キリク：2種類の基本投げが決まった後の状況はどちらも似ている。しかし実は、Ⓑ+Ⓖの方が相手のダウン時間が長く、圧倒的に攻めやすい。その後、⇨Ⓑ+Ⓚにつなぐと非常に有効だ。
シャンファ：+Ⓐヒット後は回復不能な崩れ状態を誘発するので、そのまま起き上がりを攻めることが可能。ガードブレイク後は間合いが近いので、その場から選択をかけられる。

構えを使った連係を得意とするマキシだが、意外に単発技も強力。中でも、今回紹介する二つの技は、リーチと攻撃力の面で優れた性能を持つ。遠距離戦の軸として活用しよう。 Text 蒼之字元帥

まずは前号少しだけ紹介した⇨Ⓐ+Ⓑについて。この技は発生が早く、上段攻撃をかわす性能もあるため、相手の中段↓上段といった連係に割り込んだり、スキの大きな技に対する反撃として活躍する。しかも、ヒット後は相手がしばらく受け身を取れないので、玉衡中Ⓚによる追い打ちが確定。ここまで決めれば、攻撃力は67となかなか高い。

ただし、この技の欠点はガードされるとスキが大きいこと。玉衡へのシフトをキャンセルしても20フレームのスキがあるので多用は禁物だ。

相手との距離がよほど遠くない限り、⇨Ⓐ+Ⓑがヒットすれば追い打ちを狙うことができる。

追い打ちは玉衡中Ⓚで。ガードされたときのみシフトをキャンセルできればベストだが……。

舞雲紡ぎ

ジャンプしながら3連続で中段攻撃を繰り出す⇩⇦⇨Ⓑは、隠れた優秀技。発生は遅いがリーチが長く、禄存へのシフトをキャンセルすればスキも気にならないレベルだ。

そして、この技もヒット時に追い打ちが狙える。追い打ちには⇦Ⓑを使うのがオーソドックスだが、欲張るならⒷ⇩を狙うのも面白い(攻撃力の合計は前者が72、後者が82)。一応、後者は確定の追い打ちではないが、相手はマキシの腹側に受け身を取らないと回避することができない。非常に実戦的な連係といえよう。

⇩⇦⇨Ⓑは近距離だと全段ヒットしにくいので、遠距離から先端を当てるように使っていこう。

禄存へのシフトをキャンセルしておけば、ヒット後⇦Ⓑなどで追い打ち可能。破壊力も抜群!

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①乱れ霰波 | ⒷⒶⓀ | 中、上、中 | 20、22、28 | 13 | −10 | ダウン | ダウン |
| ②乱れ翔龍 | ⒷⒷⓀ | 中、中、中 | 20、25、25 | 17 | −6 | ダウン | ダウン |
| ③張式改、重ね双哭 | ⇨Ⓐ+Ⓑ | 上 | 50 | 16 | −20 | ダウン | ダウン |
| ④繋ぎ龍驤 | Ⓐ+Ⓑ | 中、中 | 24、24 | 17 | −21 | ダウン | ダウン |
| ⑤飛び海月 | ⬇ⓀⓀ | 下、中 | 32、30 | 30 | −11 | ダウン | ダウン |
| ⑥裏夜光虫 | ⬆Ⓐ | 中 | 40 | 25 | +1 | スピン(−12) | スピン(+12) |
| ⑦這い海月 | ⇦Ⓐ+Ⓚ | 下、上 | 26、24 | 28 | −24 | ダウン | ダウン |
| ⑧舞雲紡ぎ | ⇩⇦⇨Ⓑ | 中、中、中 | 10、10、30 | 28 | −24 | ダウン | ダウン |

**主要技フレームデータ**

①は最大ホールドをガードさせると10フレーム有利。②は3発目をキャンセルすると25フレーム不利(2段目ホールド時は19フレーム不利)。③および⑧の硬化差は、構えへのシフトをキャンセルしたときのもの。シフトさせた場合は、ガードできるようになるまでの時間が長くなることに注意。

SOUL CALIBUR II

構えを使った戦術その2

ナイトメア
Nightmare
対戦攻略

チーフホールドを、アッパー系の浮かせ技からの追い打ち専用構えと思ってしまうのは、あまりにももったいない話。移行パターンを研究すれば、攻撃連係に幅が出るぞ。 Text RED

チーフホールド中Ⓚは発生が早く、ヒット時にチーフホールド中Ⓐ、Ⓑ、Ⓚなどに連係させれば割り込まれない。発生は遅いものの、チーフホールド中⇩Ⓐという新技の下段も加わっており、ガード崩し性能もアップしている。

今回オススメなのは、Ⓐ⇦ⒶⒶ⇦や、ベースホールド中Ⓑからの移行パターン。

前者は2発目の下段が空振りするような間合いから出していき、3発目の下段を意識させつつチーフホールドに移行し、チーフホールド中Ⓑをメインに攻めよう。

後者の移行パターンは、ベースホールド中Ⓑのホーミング性能が高く、ヒット時にチーフホールド中Ⓐ or Ⓑ or Ⓚに連係すれば、割り込まれないのがポイント。ⒶⒶⒷや⬆ or ⬇ⒷⒷⒷといった連係からベースホールドへ移行し、ベースホールド中Ⓐ or Ⓑで下段 or 中段の選択を迫りつつ、この連係を狙ってみよう。

前方走り中にⒷ+Ⓚで構えるのも使える。このパターンは構えへの移行が非常に早く、前方に走りながらⒷ+Ⓚ↓いずれかの攻撃ボタンを押すと、構えモーションを全く見せずにチーフホールド中の技を出すことができるのだ。

相手が遠距離に吹っ飛んだ際の起き攻めや、デキスターホールド中Ⓐヒット後の攻め継続などに使おう。

ベースホールド中Ⓑからの移行はオススメ。ヒット時は安定した攻めを展開可能。

チーフホールド中Ⓚは1発止めメインで構えを持続し、ヒット時は攻めを継続するべし。

立ちガード崩しとして、チーフホールド中⇩ⒶやⒼで構え解除→投げといった攻めを交ぜる。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①クイックスピンスラッシュ | Ⓐ | 上 | 33 | 13 | −10 | ダウン | ダウン |
| ②アーメットクラッシャー | ⬈Ⓐ | 中 | 44 | 19 | −16 | ダウン | ダウン |
| ③シャドウスライサー | ⇘Ⓐ | 下 | 40 | 30 | −19 | ダウン | ダウン |
| ④ダークミドルキック | ⬈Ⓚ | 中 | 16 | 13 | −8 | +1 | +1 |
| ⑤ショルダーチャージ | Ⓚ | 中 | 21 | 13 | −18 | −2 | −2 |
| ⑥クイックバックスピンスラッシュ | ⒶⒼⒶ | 上 | 36 | 14 | +1 | ダウン | ダウン |
| ⑦スピンキック | Ⓐ+Ⓚ | 上 | 22 | 20 | +1 | +8 | +12 |
| ⑧アーマースティンガー | ⬆or⬇ⒷⒷⒷ | 中、中、下 | 23、23、27 | 23 | −12 | +2 | +2 |

**主要技フレームデータ**

①の攻撃判定が正面に到達するのは、14フレーム目以降。先端ヒット時の攻撃力は29で、ノーマルヒット時は3フレーム不利。③は最大ホールド時、攻撃力50、発生47、ガード時の不利は10フレームに軽減。④の正面への攻撃判定到達は14フレーム目。⑥の正面への攻撃判定到達は15フレーム目。

マキシ：コマンド入力の難しい袖星・天罡死兆閃じ(Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷⒶ)だが、これはⒷ+Ⓚを押した後、ⒷとⒶを交互にピアノ撃ちするのが最も簡単な出し方。気合いを入れて連射しよう。
ナイトメア：足を止めた通常のチーフホールドの状態から、チーフホールド走り中の技を素早く出したい場合は、レバー入力→ボタンとスライド入力の要領で入力するといいぞ。

## 最強の投げ技を決めろ!

マイトアトラスとクリミナルシンフォニーは威力が高く、投げ抜け有効時間が短いため抜けられにくい。この二大投げ技を使いこなせばダメージ効率が飛躍的にアップするので、ぜひ狙っていこう。 Text：H.L

### 二大投げ技の狙いどころ

狙うタイミングは主に二通りある。一つは、硬化時間(技を出した後、ガードした後など)を利用して投げコマンドを入力し、硬化が解けた瞬間にボタンを押すというもの。特に、ヒットさせて有利になる⇩Ⓐや⇦Ⓑ、⇨⇨Ⓐ+Ⓑ、⇨Ⓑ+Ⓚといった打撃投げが発動した後に中段技と併用して狙っていくと効果的だ。

もう一つの狙いどころは、8WAYRUNを利用したもの。技をガードされて不利になったとき、技の硬直中に⇦⇨と入力して⬆で8WAYRUNを開始。その後、相手の縦斬りをスカしたのを確認したら、すかさず⇨⇩⇦⇦Ⓐ+Ⓑを入力すればOKだ。

⇩Ⓐヒットからのマイトアトラスだけは、きちんと狙えるようにしておきたい。

前述した状況では、どうしてもクリミナルシンフォニーが狙いにくくなる。そんなときは、鞭状態に移行する技を経由した連係がオススメ。⇨Ⓐ+ⒷをⒼでキャンセルして狙ったり、⇦Ⓐ(一発止め)から、中段技の⇨Ⓑを意識させた上で狙っていこう。

#### ライオットゴーストに一工夫

前々号で紹介したライオットゴースト一発止めからのしゃがみ中⇦Ⓑは、一定のタイミングで**しゃがみガード→立ちガード**とされると完全に対応されてしまう。そこで、ライオットゴースト一発止めからは、マイトアトラスとしゃがみ中⇦Ⓐ+Ⓑを交ぜてみよう。強力な攻めが展開できる。

⇨or⇦or⇩Ⓐ+ⒷⒶは、出し切りと一発止めからの連係を使い分けていくと効果的。

一発止めからのしゃがみ中⇦Ⓐ+Ⓑは、バリエーションを増やす意味でもかなり使える連係。

#### 主要技フレームデータ

発生が最速の①は、構えを絡めた割り込みにくい連係を止めるときに役立つ。1発止めの硬化差はガード−16、ノーマル&カウンター±0。⑤の数値は、⇧or⇩に派生しなかったときのもの。派生した場合はガード−26で、ヒット時は相手を背向け状態にする。⑥はホールド入力で構えに移行したときにガード±0となる。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①エンシェントガルガリン | ⇩ⒶⒶ(⬇or⬆ⒶⒶ) | 下、下 | 19、23 | 26 | −11 | ±2 | ±2 |
| ②ハッチャーレイブン | ⇨⇨Ⓐor➡Ⓐ | 上 | 32 | 18 | −10 | ダウン | ダウン |
| ③ケアレスブレッジ | ⇦Ⓑ | 上 | 17 | 11 | −5 | +3 | +3 |
| ④ガインドランブラー | ⇘Ⓑ | 中 | 28 | 18 | −6 | +4 | +4 |
| ⑤テジャスイェルド | ⇨Ⓑ | 中 | 30 | 23 | −9 | +7 | +7 |
| ⑥ドラウナーズリスト | ⬆or⬇Ⓑ | 中 | 31 | 20 | −4 | ダウン | ダウン |
| ⑦ノーブルゴースト | ⇩⇘⇨Ⓑ | 中、中 | 17、19 | 21 | −13 | −7 | −7 |
| ⑧ゲイズナイトスパロウ | ⇨Ⓚ | 中 | 21 | 13 | −5 | +5 | +5 |

## 背向け状態を活用せよ

ヴォルドの構えの中では一番使いやすい「背向け状態」。さまざまな技から派生できるため、使用頻度も高い。この構えからの連係を維持するためには、意外と細かい操作が必要だ。 Text：アストロ

### 背向け状態を有効活用

背向け状態への移行技は多いが、問題はその後の行動。移行技がヒットしたか、ガードされたかで、その後の行動を大きく変える必要がある。

背向け状態への移行技がガードされた場合は、大技を狙えない。そんなときは、発生が早くスムーズに連係させられる振り向き⇩Ⓐが重宝する。振り向きながら素早く攻撃できる上に、ガードされた場合でもスキが小さいため、こちらの攻勢を維持できる。

背向け状態への移行技がヒットした場合は、背向け状態から出せる技の選択肢も広がる(ヒット時の戦術は後述)。とにかく、移行技のヒット確認だけは必ずしておきたい。

振り向き状態に移行した後、すかさず⇩Ⓐを出せば、こちらの攻撃を維持できる。

### 強力!振り向き投げ

背向け状態から出せる投げ技であるブラインドハーベスト(背向けⒷ+Ⓖ)は、見た目こそ通常投げのカタコンベクリーナー(Ⓑ+Ⓖ)と同じなのだが(投げ移行モーションは異なる)、何と投げ抜け不能となっている。しかも、相手を側面からつかんだ場合は側面投げに変化するのだが、このときも投げ抜け不能となっているため、非常に強力だ。

発生は若干遅いものの、この性質のおかげで、背向け状態からの中段攻撃と、投げのブラインドハーベストという強力な二択が完成するのだ。

背向け状態から出せる投げ技のブラインドハーベストは、投げ抜けされることがない。

相手の側面をつかんだ場合も性質は変わらないので、横投げに変化しても抜けられない。

#### 主要技フレームデータ

①は初段で止めた場合、硬化差がガード−5、ヒット+5となっているため、縦斬りのけん制として使っていける。④はホールドすると3発まで出すことでき、3発目のガードされたときの硬化差は−6、ノーマル&カウンターヒット時は+4となる。⑥を初段で止めた場合は、ガードされても−7とスキが小さい。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①ブレイドビート | ⇦ⒷⒷ | 上、中 | 24、30 | 14 | −20 | ダウン | ダウン |
| ②ピロリーブレイク | ⇦Ⓑ | 中 | 25 | 26 | −6 | +6 | ダウン |
| ③ゲートオープナー | ⇨⇨Ⓐ+Ⓑ | 中、中 | 26、20 | 19 | −16 | ダウン | ダウン |
| ④ギロチンバイト | ⇦Ⓐ+Ⓑ | 中 | 40 | 17 | −7 | +3 | +3 |
| ⑤スコーピオンズクロー | 立ち途中Ⓐ | 中 | 24 | 15 | −12 | +2 | ダウン |
| ⑥リグルシザース | リグルステップ中ⒶⒶ | 上、中 | 20、20 | 14 | −8 | +1 | ダウン |
| ⑦マカブールステッチ | 背向け状態で⇨⇨Ⓑ | 中 | 38 | 16 | −14 | ダウン | ダウン |
| ⑧ブレイングキャンサー | ⇩Ⓐ+Ⓑ | 下 | 36 | 27 | −23 | ダウン | ダウン |

アイヴィー：クリミナルシンフォニーを通常状態から出す場合、⇦⇩⇦⇦⇩⇨⇩⇦⇧Ⓑ+Ⓚか、⇦⇩⇨⇦⇧☆⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓚがオススメ。後者は一度ニュートラルに戻すのがポイントだ。
ヴォルド：ブラインドハーベスト入力の際は、Ⓖを押すのが早いと技が出ない場合が多い。なるべく、Ⓑ+Ⓖの同時押しを意識して出すようにしよう。

今回は、さらに進化した中～遠距離での立ち回りと、ギュルガンメイルからのコンボを解説。立ち回りを効率よくこなせば、さらなるレベルアップを図れるハズだ。

Text：アストロ　協力：YSK

## 遠距離からダメージを与える

開幕時くらいの立ち位置では、上段横斬りのムクスーザ(⇦Ⓐ)とロツェリオ(ⒶⒷ)が重宝するが、ダメージ的にはあまりにも小さ過ぎる。やはりパワーキャラであるだけに、遠距離からでもダメージを与えていきたいところ。

ここで注目してもらいたいのが、中段横斬り→中段縦斬りの連係技メルフ・シーア(⇨ⒶⒷ)だ。1発目がカウンターヒットすると2発目が連続ヒットし、驚異的なダメージを与えられる。大振りな技だけに、中距離から遠距離で効果を発揮するぞ。

技が大振りなだけに中～遠距離で使用したい。1発目が中段横斬りという点も見逃せない。

1発目がカウンターヒットすればこの威力。遠距離からでも十分にダメージを与えられる。

## パワーアップ ギュルガンメイル

ギュルガンメイル(⇦Ⓐ+Ⓑ)からのコンボが、さらにパワーアップした。何と、ギュルガンメイル成立後、最大ホールドのスルバルト(⇨⇨Ⓚ)が確定でヒットし、さらにそこから追撃が可能となる。

注意するべき点は、スルバルトを8WAYRUNから出さなくてはならないこと。ギュルガンメイル後、レバーを➡方向に入れ続け、自キャラが少し動いた後に⇦Ⓚと入力しよう。スルバルト後は、お決まりのアディ・リアスファーザ(⇩⇦⇦Ⓐ)の打撃投げ部分がヒットするぞ。

ギュルガンメイルがヒットしたら、間髪入れずにレバーを➡方向に入れておく。

少し動いた後に⇦Ⓚと入力すれば、ヒットさせやすい。全部決めれば体力約8割をゲット。

| 技名 | コマンド | 攻撃判定 | 攻撃力 | 発生 | ガード | ノーマル | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ①ムクスーザ | [illegible]Ⓐ | 上 | 25 | 16～19 | －1 | ＋8 | ダウン |
| ②クルクスーザ | [illegible]Ⓐ | 中 | 31 | 20～22 | －10 | ＋1 | ダウン |
| ③ヴィメル | [illegible]Ⓑ | 中 | 27 | 14 | －9 | －1 | ダウン |
| ④スルバルト | しゃがみ[illegible] | 中 | 31 | 19 | －11 | ダウン | ダウン |
| ⑤カーズファーザ | [illegible]ⓀⒶ | 中、上 | 18、40 | 18 | 0 | ダウン | ダウン |
| ⑥エル　アークリオン | Ⓑ[illegible] | 中、中 | 22、27 | 21 | ＋1 | ＋6 | ダウン |
| ⑦ロティアス | Ⓚ | 中 | 25 | 18 | －14 | ダウン | ダウン |
| ⑧スルバルト | ⇨⇨Ⓚ | 中 | 31 | 17 | －11 | ダウン | ダウン |

### 主要技フレームデータ

③をホールドで出した場合、ガード時＋5と有利な状況になるので、起き攻めで使っていきたい。④と⑧は同じ性質だが、しゃがみ状態から出せる④のスルバルトもホールド入力が可能となっている。ホールドした場合はガードされても－8と、通常のスルバルトよりスキを軽減することができるぞ。

# 聖★キャリっ子学院 Act.3

今月もイラスト投稿だらけ！

## キャリっ子投稿！8WAY無尽

コンクエストモードでモリモリ遊んでますか皆ッさァん!? 戦術だけでなく、遊び方までも自由自在な「キャリII」をば、同じく多角的な投稿作品群で盛り上げていきましょうぜ！

Text：カイゼルちくわ

➡（東京都　C・N・クレアさん）
☆気合いの入ったコスプレ写真に、小生大感激!! 3D格ゲーにはコスプレがよく合いますのぅ！

➡（佐賀県　K-SUKEさん）
☆アレンジ衣装に胸ドキです。着せ替えモード欲っすィィ!!

➡（東京都　黒夢嘘さん）
☆李氏朝鮮組の熱さは健在！大先輩を超えてけユンスン!!

➡（富山県　夜坏揺音さん）
☆舞姫の技は、敵をも魅了す。俺は使いこなせてねェス(汗)

➡（鹿児島県　ヒナモトハチメさん）
☆愛を感じるが、どこが上だか分からねぇ(笑)。同志集まりやキャラ別特集もやるさ！企画案も送られい!!

➡（長野県　アキヲさん）
☆全体的にクラッと来まくった逸品。脱力系お笑いネタも随時大歓迎ッス！

➡（愛媛県　立花永樹さん）
☆闇を斬り裂き魔を討つその影も、また闇に属す。旅路は果て無く、いつ光明を見出せるか……。

アスタロスのコンボ補足：⇨⇨入力のスルバルト（最大ホールド）をヒットさせると、相手が真後ろに飛ぶ形となるが、8WAYRUNからのスルバルト（最大ホールド）をヒットさせると真正面に落ちる性質に変わる。そのため、正面から落ちてくる相手にアディ・リアスファーザ（[illegible]Ⓐ）の打撃投げ部分による超強力な追撃が可能となるのだ。

## プレイ解説簡易版 『WCCF』の遊び方をおさらいしよう！

### 1プレイの流れ

スターターパック購入（初回のみ）

クラブチームカード挿入

コイン投入

クラブチーム作成（初回、監督継承時のみ）

チームマネージメント

試合（前半戦）

ハーフタイム

試合（後半戦）

選手カード払い出し

クラブチームカード排出

### プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……試合の勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン&キーパーボタン……赤いボタンでシュートを撃つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す。シュートボタンを押さないと選手がシュートを撃たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

**サッカーを愛する皆さんご機嫌いかがでしょうか？ 『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(以下WCCF)』が、全国各地で盛り上がりを見せているようですね。まだプレイしていない人、この"波"に乗らないのは損ですよ！**

## 選手カードはコンプリートできた？

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2002年7月8日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

Index of This Month



## BEST STRIKER & FANTASISTA レアカード未公開分紹介

Gabriel Omar BATISTUTA

RUI COSTA

Hidetoshi NAKATA

大人の事情で（？）先月号の記事中で公開できなかった、ベストストライカー4人とファンタジスタ4人の選手カードをここにて大公開！ ってか、モノクロページでスンマセン……。

トレーディングカードを使ったゲームという性質上ある程度予想されていたことだが、『WCCF』の選手カードが金銭を介して取り引きされている。インターネットの世界を見回してみても、大手オークションサイトで選手カードが出品されているほか、スポーツ系カードショップで取り扱っているところもあるようだ。

やはりお目当ての選手カードがレアカードともなると、そう簡単にゲットできる代物ではない。「それならば数十プレイにかかるお金で……」と、選手カードを確実にゲットしたい気持ちも分かる気がする。しかし、逆に「レアカード出てくれ！」と、ドキドキワクワクしながら黒い袋を破く楽しさや、手持ちのカードとトレードすることでお目当てのカードをゲットする楽しさもあるわけで……。

この辺は個人の考え方による部分が大きいので、置いておくことにする。とにもかくにも、今回このような時事ネタを取り上げたのは、金銭トレードについてその是非を問うためではない。このような話題が持ち上がるほど、このゲームに熱中しているプレイヤーが数多く存在しているという事実を報じたかったためだ。

ヤフーオークションにおいても、キーワード「WCCF」で検索すると結構な件数が引っ掛かる。

**Yahoo！オークションの主な取引状況（8月14日 AM5：00現在のもの）**

| 商品 | 価格 | 入札 |
|---|---|---|
| 製品版309枚セット | ¥80,000 | - |
| ロケテスト版96枚セット | ¥49,000 | - |
| テュラム・ネスタ・カンナヴァロ・ブッフォン レアセット | ¥15,000 | 1件 |
| テュラム・ネスタ・カンナヴァロ レアセット | ¥10,000 | 1件 |
| トッティ（ロケテスト版レア） | ¥10,000 | - |
| トンマージ・ネスタ・カンナヴァロ レアセット | ¥9,850 | 4件 |
| シェフチェンコ・ヴィエリ・ナカタ レアセット | ¥9,000 | 1件 |
| ロナウド・ヴィエリ レアセット | ¥7,000 | - |
| ロナウド・ナカタ レアセット | ¥6,000 | 1件 |
| ヴィエリ・バッジョ レアセット | ¥6,000 | - |
| バティストゥータ・クレスポ レアセット | ¥6,000 | - |
| トッティ（製品版レア） | ¥5,000 | 3件 |
| ネドヴェド・テュラム レアセット | ¥5,000 | 1件 |
| クレスポ・ダヴィッツ レアセット | ¥5,000 | 1件 |

やはりロケテスト版のカードが……!?：稼働開始直後から価値が高くなるであろうと目されていたロケテスト版の選手カード。稼働開始からある程度月日がたった現在、やはりその価値は高いようだ。特に、"ロケテスト版には居たが、製品版には居ない"選手のカードが人気の模様。中でも、サラス（ユヴェントス FW）のカードは相当な需要がある。

あなたの悩みをダイレクトシュート！

# WCCF Q&A集

日頃『WCCF』をプレイしていて、「？」と気になることありますよね？　チームの戦力をアップさせるためのヒント、さらにこのゲームを楽しむためのネタ……ここにあります！

## Q1 監督レベルはどうすれば上がるのか教えて！

**A** まず、監督レベルはクラブチームカード更新時にしか変動しません。新規でクラブチームカードを作った際、監督レベルは「E－(イーマイナス)」。ここから1枚のクラブチームカードでプレイできる100プレイ以内(100回以上プレイできる場合もあり。理由はゲー事典参照)でどれだけカップ戦を制したか――この辺りが監督レベルの上昇に関係しています。なお、インターナショナルクラブチャンピオンシップのようなビッグタイトルほど上昇率が高いようです。

[illegible]

[illegible]

## Q2 何か見たことの無いユニフォームを着たチームが……。

**A** クラブチームカードを更新した場合に発生する主なイベントは、監督能力の継承と監督レベルの変動。しかし、これ以外にも一種の"オマケ"的な要素として、クラブチーム作成時に選択できるユニフォームパターンが追加されます。クラブチームカードが2枚目に突入した人は既にお気付きかと思いますが、トラ柄や迷彩柄などのようなひと際目立つ&カッコイイパターンが追加されるので、これからクラブチームカードが2枚目に突入する人は、ぜひ一度選んでみましょう。

トラ柄や迷彩柄[illegible]ユニフォーム[illegible]

[illegible]よりもひと際カッコイイユニフォームに仕立てよう！[illegible]

## Q3 「チームスタイル」にはどんな種類があるの？

**A** 主なチームスタイルは下のリストの通り。チームスタイル成立の明確な条件は明らかになっていませんが、どうやら「チームを構成する選手個人個人の能力」と、「選手配置の形(フォーメーション)」が関係しているようです。理想のチームスタイルになるよう、いろいろ試してみましょう。ちなみに、リストにあるもの以外にも、"隠しチームスタイル"なるものがいくつか存在するようです。

| | |
|---|---|
| ・バランス重視 | ・ハードプレス型 |
| ・パスワーク突破型 | ・ロングボール速攻型 |
| ・パワーオフェンス型 | ・ゾーンカバー型 |
| ・攻守バランス型 | ・カウンター型 |
| ・奪取攻撃型 | ・プレスカウンター型 |
| ・速攻突破型 | ・攻撃依存 |
| ・パワーキープ型 | ・支配依存 |
| ・ボールキープ型 | ・パワー依存 |
| ・中盤制圧型 | ・守備依存 |
| ・ファストパスワーク型 | ・奪取依存 |
| ・パワーディフェンス型 | ・スピード依存 |

## Q4 選手の「特殊能力」って、ちゃんとゲーム中で発揮されているの？

**A** 試合の勝敗に大きく影響するほどではありませんが、選手の「特殊能力」はしっかりゲーム中においてその効果が発揮されるようになっています。ただし、適当に選手カードを配置してもその効果はなかなか発揮されない様子。なるべくその選手の得意とするエリアに配置する方が好ましいようです。選手カードの「特殊能力」部分には、一見してその効果が想像できないものが書かれている場合もありますが、カード裏面から得られる情報を基にいろいろ試してみましょう。

### アンドリー・シェフチェンコ(ACミラン)の場合

強力なFWであるシェフチ[illegible]殊能力は、「矢のような突破[illegible]」[illegible]なドリブルを見せてくれる[illegible]アップする。

ここに注目！

激レアのサブイベント「監督任期延長」 [illegible]「監督任期延長」というサブイベントが発生し[illegible]

# レギュラーカードチームでレアカードチームに勝てるのか？

**徹底検証！**

レギュラーカード（通称 白カード）だけで構成されたチーム、しかもスターターパックチームで、スターひしめくレアカード（通称 キラカード）チームに勝てるのか？ 素朴な疑問解決に挑む！

**レアカードチーム**

| 選手名 | ポジション |
|---|---|
| ブッフォン | GK |
| マルディーニ | DF |
| ネスタ | DF |
| F. カンナヴァロ | DF |
| テュラム | DF |
| トッティ | MF |
| ナカタ | MF |
| レコバ | MF |
| シェフチェンコ | FW |
| ロナウド | FW |
| ヴィエリ | FW |

**レギュラーカードチーム**

| 選手名 | ポジション |
|---|---|
| アントニオーリ | GK |
| マチェッラーリ | DF |
| ダンジェロ | DF |
| ピエリーニ | DF |
| シミッチ | DF |
| ペッキア | MF |
| ジュンティ | MF |
| エリベルト | MF |
| コイス | MF |
| S. インザーギ | FW |
| アリ・サメレー | FW |

## 白VS.キラ 検証開始！

白カードチーム、しかも始めたばかりのスターターパックチームは、キラ軍団に勝てるのか!? WCCF最大の謎ともいわれる命題に、我々は敢然と立ち向かった。

スターターパックのメンバーは左表の通り4－4－2。中盤はミラクルキエーヴォの右サイド・エリベルトを軸に、前線のS・インザーギのスピードでかき回す、などというプランだけは立てられるが、果たして……？

対する「キラ」ことレアカードチームは4－3－3。というか、ボランチ置いてねーよ、このチーム。舐めてますね！

なお、選手能力だけを計るため、監督カードは双方まっさらな1枚目を使用している。

## いざ結果報告！

全白カードファンの期待を背負い、いよいよキックオフ。やはりキツイ。中盤でも当たり負けすることが多く、ルーズボールへの反応が段違いだ。やはり押し込まれる展開に。

お、シミッチがボールを奪って、エリベルトへ。何か、いい感じで右サイドを駆け上がっている。あら、クロス……え～い、シュートボタン連打！ って、入っちゃったよ！ しかもサメレーかよ！

結局、終盤にロナウドの中央突破から1点を失ったものの、ドローに持ち込んだ。

キラチームも連携が熟成されていないので何とかなったという印象だが、監督レベルなどが同程度であれば、勝機はある！ ……と信じたい。

## 結論：スターターじゃなければ……

結論からいうとキツイ。しかし思いの外、一方的な試合にはならなかった。金持ちクラブばかりが勝てるわけじゃない、というカルチョの女神のご加護か？ 今回はスターターパックという重～い足枷をはめていたが、白カードで能力値の高いメンバーを集めれば、もっといい勝負になるはずだ。その点は今後も検証していきたい。

ロナウド、シェフチェンコ……といったスーパーFW陣に、こちらのDF陣は当たり負けしてしまうことが多かった。これが能力の差なのか？

# フォルツァ!! WCCF

**セリエAよもやま話**

講師

生徒

**マ** 今月は新シーズンを前にして、セリエAの移籍話を聞いてみたいんだけど。

**ま** 今季のカルチョメルカート（移籍市場）は、各クラブが経営の見直しを一斉に図り出したから、かなり消極的だね。

**マ** 経営の見直し？ セリエAってリッチなクラブばっかりじゃないの？

**ま** 選手の年俸が膨れ上がり過ぎたこと、それに大きな資金源だったペイTVの放送局が破たんしてしまって、収入が激減してしまったことが原因で、財政が厳しいらしいよ。

**マ** ふ～ん。

**ま** インテルのヴィエリ、ロナウド、レコバの高給取り三選手が、自らクラブに減給を申し出たって話もあるぐらいだから、深刻さが分かるよね。

**マ** じゃあ、今季は大物選手の移籍は無し？

**ま** それでもF・カンナヴァロがインテルに、W杯を制したブラジルのリバウドがミランに来たりして、話題はあるんだけどね。まあ、例年よりはおとなしめって感じだな。

**マ** それでもスゴイね。

**ま** 新シーズンのチームを『WCCF』で組んでみて、新戦力を勝手に占ってみるのも面白いよね。リバウドの代役を誰にやらせようかな、とか。

**マ** ところで最近、ユヴェントスが気になるんだけど、ユーヴェはどうなの？

**ま** 大きな動きは無いね。まだダヴィッツとかテュラムなんかに放出の噂があるけど。

**マ** ダヴィッツとテュラム!? 出したらダメじゃん！

**ま** お、さすがはキラカード好きのマジンちゃん。

**マ** ま、デル・ピエロが居るからいいや。今度、髪型を同じにしようかな～。やっぱりパーマをかけなきゃな～♪

**ま** デルピエロって、今はスキンヘッドなんだけどね～♪

**セリエA 有名プレイヤー移籍情報**

| 選手名 | チーム名(OUT → IN) |
|---|---|
| サルヴァトーレ・フレージ | ボローニャ → ユヴェントス |
| マウロ・カモラネージ | ヴェローナ → ユヴェントス |
| ジョゼップ・グァルディオラ | ブレシア → ローマ |
| ファビオ・カンナヴァロ | パルマ → インテル |
| マティアス・アルメイダ | パルマ → インテル |
| ドメニコ・モルフェオ | フィオレンティーナ → インテル |
| リバウド | バルセロナ(スペイン) → ミラン |
| クラレンス・セードルフ | インテル → ミラン |
| ダリオ・シミッチ | インテル → ミラン |
| ディメトリオ・アルベルティーニ | ミラン → A・マドリッド(スペイン) |
| ガイスカ・メンディエタ | ラツィオ → バルセロナ(スペイン) |
| フランセリノ・マツザレム | ピアチェンツァ → パルマ |
| ネストル・センシーニ | パルマ → ウディネーゼ |
| エドガー・ダヴィッツ | ユヴェントス → ??? |
| マヌエル・ルイ・コスタ | ミラン → ??? |
| アレッサンドロ・コスタクルタ | ミラン → ??? |
| エルナン・クレスポ | ラツィオ → ??? |
| アレッサンドロ・ネスタ | ラツィオ → ??? |

現時点では、まだ移籍市場の動向が終息していない状況ゆえ、放出の噂がある選手でも残留している可能性は十分ある。特にさしたる有名選手を獲得していないユヴェントスにとって、ダヴィッツの動向は注目される。とはいえ、かつてはR.バッジョやヴィエリなど主力をすんなりと放出し、翌シーズンには新たなスターを輩出してきたチーム。何とかしてしまうのだろう。

# こんなお店でプレイしたいぞッ!

## WCCF ファンタジステン Fantasis店

ARCADIA認定 Fantasis店

## タイトーイン ゲームワールド

JR新宿駅の南口を出てすぐの場所にある、タイトーの直営店。店舗規模は非常に大きく、ビデオゲームはもちろんのこと、クレーンゲーム、プリクラ、メダル、音ゲー……と、1F～6Fまでまさにゲーム尽くし。気になる『WCCF』は4Fに設置されているぞ。新宿に立ち寄った際は、ぜひ一度覗いてみよう!

5F、6Fのビデオゲームコーナーも充実。レゲーから最新の格ゲーまで、幅広いジャンルのゲームがそろっている。

住所：東京都新宿区新宿3-35-8
TEL：03-3226-0395
営業時間：10:00～24:00
アクセス：JR新宿駅南口より徒歩1分

どうせ『WCCF』をプレイするならば、順番待ちもそれほど苦にならない、プレイ中に店員の人が試合模様を実況してくれる、知らない人とでもトレーディングがやりやすい……といった、ゲームを取り巻く環境がしっかり整ったお店でプレイしたいもの。というわけで、ここではそんな『WCCF』設置店舗の理想的なモデルを「Fantasis店」と称して紹介。プレイヤーのみならず、『WCCF』を設置しているお店の方も必見ですぞ。

## 心地よいプレイ環境に必須の四大要素!

### 待合所

大人気なゲームだけに時間帯によっては順番待ちもざら。そんな中、このような待合所があれば安心。友達としゃべりながら、メインモニターを見ながら、ゆっくり待っていられる。

### 受付カウンター

設置店舗には必ずといっていいほど設けられている。プレイ回数制限のアナウンスや、プレイ順番の管理が無ければ、パニック状態になってしまう。

### トレーディングスペース

トレーディングスペースのそばには、ジュースやお菓子の自販機が。これは「マッタリとトレードしていってね」ということなのか!?

### ノートスペース

プレイガイドや選手カードリストがいつでも見られるようになっているほか、チームの足跡を残すための「監督記録表」なるものも置かれていた。

### プレイを盛り上げる店員さん

筐体付近には必ず一人の店員さんが付いている。お客さんを席へ誘導するほか、マイクを使って試合模様を実況。席が空いたら筐体清掃も……。

よっ!働き者!!

フロアチーフの鈴木さん（写真左）とスタッフの永井さん（写真右）。永井さんは下で紹介している店内装飾の考案者。笑顔がまぶしい!

### NICE IDEA!! 店内にセリエAのユニフォームが……!

「WCCF」筐体横の壁には、イタリア地元の新聞や雑誌の切れ端が無造作に敷き詰められ、何かアーティスティック! しかも、その上にACミラン、ユヴェントス、パルマ……といったセリエAのチームユニフォームが飾られているので、いかにも「セリエA!!」って感じの雰囲気が出ていて◎。

気分はもうイタリアーン!!

### 取材を終えて……

対戦格闘ゲームやシューティングゲームなど、既存のビデオゲームは、店舗にとって「入荷して設置したら、後は手放し状態でも何とか回転してくれる」代物である。

しかし、『WCCF』というゲームは違う。大ヒットを飛ばしているこのゲームをプレイしてもらおうと思ったら、店舗側は手放し状態ではいけない。上の記事中で紹介しているような、店内レイアウトの工夫、専用スタッフの配置などが必要不可欠だ。

プレイヤーの立場に居るであろう大半の読者の方々にとっては、あまり関係の無い話かも知れないが、そんなことを痛感させられた。

**新宿タイトーゲームワールド**：セリエAのチームユニフォームが飾られている以外にも、筐体の両脇にイタリアの国旗が掛けられていたり、バティストゥータ(ローマ)のようなスター選手のピンナップが貼られていたりと、とにかく店内装飾は凝ったものばかり。ちなみに、取材を行なった8月6日現在でのプレイ回数制限ルールは、1000円(4クレジット)交代制。

# この夏一番の大トレード祭をぶち上げるぜ！

## トレーディング特攻隊長のマグナマ吟より一言

ういろう食いてぇぞ～っと、ウス！　週刊ファミ通のマグナマ吟っす。イベントではオレが身銭を切ってそろえたレアカードはもちろんのこと、ロケテ版のカードも涙を飲んで放出しちゃう予定！　名古屋近郊の人だけでなく、沖縄や北海道の人も来てほしいぞ(素)。とにかく、みんな集まれ!!

前号で少しだけ告知していた全国行脚企画がいよいよスタート！　その名も「WCCFトレーディングツアー」!!

この企画は週刊ファミ通編集部と月刊アルカディア編集部のWCCF好きな面々が全国各地のWCCF設置店舗に乗り込み、そのお店でビッグなトレーディング会を開いてしまおうというもの。しかも、その際に編集部の面々が手に入れたカードは、抽選で来場してくれた人にプレゼント！　そのほか、9月6日発売の週刊ファミ通9月20日号、もしくは8月30日発売の月刊アルカディア10月号(今読んでいる本)のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードを1枚プレゼントするぞ（黒いパッケージに入った状態。先着100名様まで）。

記念すべき第1回目の開催店舗は、名古屋にあるセガ直営店の「セガ・デポルテ」。名古屋近郊にお住まいの方は、ぜひ選手カードを持って、足を運んでくれい！

ファミ通&ARCADIA 連動企画

## ワールドクラブ チャンピオンフットボール WCCF トレーディングツアー

協力：株式会社セガ・アミューズメント東海支社　株式会社ヒットメーカー

### セガ・デポルテ　アクセスMAP

至名古屋駅　広小路通　名古屋観光ホテル　ヒルトンホテル　ZXA　御園座　地下鉄伏見駅　堀川　新名古屋ミュージカル劇場　国道19号　N　セガ・デポルテ

開催店舗はココだ！

**セガ・デポルテ**
**住所**：愛知県名古屋市中区栄1-4-5
**TEL**：052-222-3920
**アクセス**：地下鉄伏見駅7番出口 徒歩3分
（名古屋駅より地下鉄で一つ目の駅です）

### WCCFトレーディングツアー イベント概要

**開催場所**：セガ・デポルテ（左カコミ参照）
**開催日時**：9月8日(日) PM3：00スタート
**内　　容**：オークション形式のトレーディング会
**参 加 費**：無料
**参加資格**：WCCF選手カードをお持ちの方

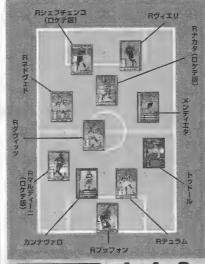
## 今月の1枚

「今月の1枚」は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナー。3回目となる今回は……この人！

**クリスティアン・ヴィエリ**
（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

イタリア代表でもエースストライカーの重責を担う、世界屈指のFWだ。DFを蹴散らしながらのドリブル突破などフィジカルの強さが最大の特長だが、それはゴールへの嗅覚と確かなテクニックに裏打ちされたものである。昨シーズン終盤にケガから復帰し、今季はロナウドとのコンビでフル稼働して、インテルへスクデットをもたらしたい。

ケームでも戦車のごときドリブルが見事に再現され、その左足から数多くのゴールを量産してくれる。

### バッファロー千葉マン　基本フォーメーション

フォーメーション　4-4-2

**第3回　千葉マンさん（千葉県在住）**

くらえ！　ハリケーンミキサー!!　ってことで、我がチームの基本フォーメーションは4-4-2。基本戦術は中央突破＆左サイド攻撃。守備時は両サイドMFをググッと中に絞ってプレス。攻撃時は左サイドMFをラインギリギリまで上げつつ、右サイドMFをFWの横まで上げて攻撃に厚みを。両サイドMFに負担がかかるシステムなのでスタミナのあるネドヴェド、メンディエタを起用。メンディエタはスキル「絶妙なサイドチェンジ」を持っているため、左へのつなぎが大変スムーズでグッド！　こんな悪魔超人と闘いたいヤツは渋谷に来やがれ！　ブッつぶしてやる!!　ウソです。優しくしてください。

**バッファロー千葉マン　チームスペック**（8/1現在）
●チームスタイル（ランク）：カンピオーネ（SS）
●総プレイ回数：700回（1軍と2軍合わせて）
●監督Lv：A
●生涯戦績：174勝73敗21分（1軍の成績）

## あなたの最愛のチーム、ビシッと紹介します！

このコーナーでは読者の方々のチーム情報を募集しています。今回の記事を参考に、あなたのチームのフォーメーション（登録メンバー）、得意戦法、アピールポイント、チームスペックを書いて、ぜひ右のあて先までお送りください！

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
WCCFコーナー係
E-mail：post@arcadiamagazine.com

**自慢のお店もズバッと紹介します！**：本コーナーでは『WCCF』を設置している店舗の情報も募集しています。あなたのお店の名前、住所、連絡先(TEL、FAX、E-mail)、担当者のお名前、セールスポイント(設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など)を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先は上のカコミを参照のこと。

# 描け! 宇宙の大三角形!!

こんにちは〜、パッチーです。プチに比べるとまだまだ存在感が薄いけど、もっとかわいがって欲しいよ〜。さて、キャラの選び方だけど、みんなどうしてるかな? 初プレイの人はおなじみの「ススム」を選びがちだけど、ちょっと待って! ススムは足が速すぎるから、スタート直後のスピードが遅い「ワタル」か「宙太」がオススメ。慣れてくれば、スピードが一定のススムも使えるよ!

## パッチーの自機セレクトミニ講座

©(株)ナムコ
Text 関屋

始めのうちは、宇宙人に三角ネットを張ることさえできればサクサク進んでいけるだろう。でもレギュラーモードの後半辺りから、考えて素早く行動しないとエアが不足して大ピンチ! 宇宙はそんなに甘くないぞ。

**スタートリゴン**
■メーカー:ナムコ
■ジャンル:アクションパズル
■操作方法:1ボタン
■発売日:7月[illegible](稼働中)
■使用基板:SYSTEM10

## 脱EASY、そしてREGULAR制覇をもくろむキミに!

ゲームのルールは単純なので、1回プレイすればすぐに理解できると思う。ちょっと遊べば、ビギナーモードやイージーモードでは物足りなくなるだろう。しかし、操作やルールの簡単さとは裏腹に、先に進んでいくほど難度が格段に上がるのが宇宙の奥深いところ。そこで今回は、レギュラーモード(中級)、マニアックモード(上級)へと救出の手を広げていく隊員に送る。

レギュラーモードの後半に差し掛かってくると、特徴あるステージが多い。そのため、手早く三角形を作るために前もって考えた行動をしないと、後で泣きを見るハメになる。左ページの養成講座をぜひ参考にしてもらいたい。

また、チャレンジ面もクセモノだ。ボーナス面と同じく、失敗しても成功しても次の面へと進むが、ボーナス面と異なるのは残機が減ってしまうところ。毎回コンスタントに残機を減らす、なんてことにならないように指先に全神経を集中してボタンを押そう。

チャレンジ面は周囲にバリアも無く、一発勝負のシビアなものが多い!

## チャレンジミッション

真っすぐジャンプするのが苦手な人は、まず移動距離の短い左右どちらかの星に移るのも手だ。

このようにちょっと角度を付けて飛べるので、意外と狙いやすい。ハマっている人はお試しあれ。

まず、スタート地点から真上に移動しよう。着地したい星は画面外となってしまうが、真上に飛べばオッケー。ただし足場が氷星で、キャラの移動スピードが速いのが難点。移動距離が長いと、ちょっと角度が違うだけで到着点が大きくズレるので、正確にジャンプすることを心掛けよう。

MAP M-7

毒星に着地してしまったら、すぐ飛び立とう。ただし、冷静に下を目指すこと!

ススムはスピードが速く、あっという間に毒を受けるため、一発狙いで真下に飛ぼう。

これまた難度が高いチャレンジ面。毒星に触れないように真下に向かってジャンプして、一度も毒星に着地せずに下りることができれば大成功。

もし毒星に着地してしまったら、再び下を目指して即座に飛ぼう。しかしススムでプレイしている場合は、一度でも毒星に着地すると致命的だ。

## ワンポイント

飛び立つ前の回転方向に気を付けよう。反対回りだと真横に線を引けない。

中央上下に存在する宇宙人がポイントとなる。右写真のように正攻法で三角形を作るやり方のほかに、ちょっとしたコツがあるのだ。左で紹介する方法は、ほかの面でも応用が利くので覚えておこう。

線を引くため、周囲に張り巡らされたバリアを利用しよう。左の星に移動したい場合は…、

こんなふうにわざとバリアにぶつけて、反射させる。簡単に線を引くことが可能だ。

**チャレンジ面あれこれ:** マニアックモードにはチャレンジ面という概念は無いが、レギュラーモードで登場したチャレンジ面が、通常の面として登場する。さすがにマニアックモードとあって、1回失敗しても先へ進めない。つまり、成功するまでチャレンジ面を続けることになるのだ! 体調のいいときにプレイすることをオススメする!

## 三角ネットを重ねて宇宙船を囲んだら、持続時間を延ばすことを意識するんだ！

## レスキュー隊員養成講座 ～宇宙船編～

宇宙船に何重にも三角ネットを重ね掛けすると、救出スピードが上がるという話は前号で述べた通り。今回はてんこ盛りで宇宙人が乗っている場合の話をしたい。このステージのように99人もの宇宙人が乗っている場合は、重ね掛けしても、救出し終えるまでにそこそこ時間を要する。救出が完了するまでにネットが消える可能性があるのだ。消えてから、また作り直すというのでは二度手間だし、エア残量も心配になってくる。そこで、三角ネットを宇宙船に目いっぱい重ね掛けした後、これが消えそうになったら救出には直接関係無い場所で三角ネットを作ろう。そうやって、三角ネットの有効時間を稼ぐといいぞ。

まずは三角ネットを宇宙船にたくさん張って、スピーディな救出作業開始。

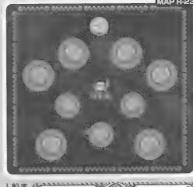
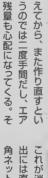
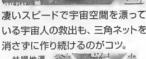
後はこれが消えないように、関係無い場所で三角ネットを作って時間稼ぎ！

### ワンポイント 猛スピードの漂流者

凄いスピードで宇宙空間を漂っている宇宙人の救出も、三角ネットを消さずに作り続けるのがコツ。

漂流者たちの通過地点に、文字通り網を張って待ち伏せしよう。

## エアの補給ができないことを念頭に置いた、迅速な行動が望まれます！

## レスキュー隊員養成講座 ～スタート地点に戻らずに編～

壊せないブロックが地形を形成し、進むルートが限られた面。スタート地点から地形に沿って進み、順番に宇宙人を救出していこう。問題はエアーの回収だが、エアーはスタート地点の星に出現するため、このタイプの面では基本的に回収できないと考えた方がいい。正確に星から星へ移動して、素早く宇宙人を救出していくことを心掛けよう！

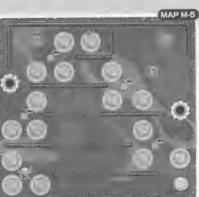
宇宙人を救出しながら移動していく、アスレチック気分あふれる面。

後ろを振り返らない潔さで、サクサク救出していこう。

### ワンポイント ブラックホールにご用心

吸い込まれるとミスになるブラックホール。見掛け以上に吸引力が強いので、注意が必要だ！

ブラックホール近くのアイテムを取りたいなら、角度調整は慎重に！

**ゲー事典** 今回紹介した面のプレイ中のポイントは、ほかの面にも応用が利くものばかり。重ね掛けした三角ネットの有効時間を稼ぐコツも、漂う宇宙人対策も、地形ステージでの心得も、ほかでよく見掛けるシチュエーションなのでぜひ応用してもらいたい。何にせよ、正確に狙った方向にキャラを飛ばすことが最も重要だ。指先に気合いを込めて、キャラをジャンプさせよう！

## 隠しモード2種、早くも紹介！

### ●Y2A3モード

このコースは波の形状変化が激しく、難度が高い！　スタート地点やコイン配置も通常とはすべて異なるぞ！

**やり方**
コースセレクト画面で、左カーソルと右カーソルを両方とも押しながらEASYコースを選択する。

### ●ドルフィンモード

涼しそうにイルカに乗ってライディング。ギャラリー受け間違い無し！　ゲームセンターで実際に見てみよう！

**やり方**
カーソルをHAWKに合わせて矢印ボタンを左に3回、DAISYに合わせて右に3回押してから、キャラ選択。

# 今年は丘(ゲーセン)で波の魔術師

# SOUL SURFER™



**今回は、より具体的な技の出し方やゲームの流れを追っていく。インターネット世界ランキングも始まったぞ！　七つの海を股にかけ、世界のトップに立て!!**

ソウルサーファー
■メーカー：セガロッソ／セガ
■ジャンル：サーフィン
■操作方法：サーフボード型コントローラー
■発売日：2002年7月18日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

Text：閃屋

## 基本トリック出し方図解

### エアトリック～優雅にカレイに～

① ボードを右にスイングさせて、一度波を下る。
② 下り切ったら、ボードを反対にスイングさせて、波を上る。
③ Kick! 波の高い場所に来たら、ボードの後部ピッチをキック！

※プレイヤーの進行方向の右側から波が来ている場合。

キャラによってそれぞれ技が異なる、魅せ技の本命エアトリック。最後のアクションは踏むだけなので、ターントリックより簡単に出せる。波ギリギリまで引き付けて、ジャストタイミングで高ランクを目指せ！

### ターントリック～コンボつなぎの柱～

① ボードを右にスイングさせて、一度波を下る。
② 下り切ったら、ボードを反対にスイングさせて、波を上る。
③ Kick! 波の高い場所に来たら、ボードを反対に振ると同時にキック！

※プレイヤーの進行方向の右側から波が来ている場合。

得点の稼ぎ頭となるターントリック。波を下りきってから波を上り、ワイプアウト（ミス）直前で決めれば高得点となる。うまくいかない場合は、「振る」と「踏む」を同時に行なうように意識すると、成功しやすいぞ。

## そのほかのさまざまなトリック

**Roll In (Aグレード)**
波と併走して上部を浅い角度で走り、波が崩れた瞬間の場所で後部ピッチ入力するとロールイン！　ややタイミングが難しい。

**Tube Ride (E～Sグレード)**
波のトンネル（チューブ）に入り、長く居れば居るほど得点・グレードが上昇する。後部ピッチを踏んで減速し、長くとどまろう！

**Olie (Eグレード)**
波の斜面を走行中に、ボードの後部を踏んで入力を行なおう。すると、オーリーとなって小さくジャンプする。コンボ数を稼ぐのにいいぞ。

**Edge Ride (Sグレード)**
前方の波に向かって走り、上部が崩れ始める部分に差し掛かる瞬間、後部ピッチ入力するとエッジライド！　波の端に沿って一緒に落下する。

**Floater (C～Sグレード)**
崩れる直前波と並走し、乗り上げる瞬間に後部ピッチを踏むとフローターとなり、波の上を滑走する。長く乗り続けていれば高得点！

**Reverse (Eグレード)**
エアトリックやオーリーで着地する際、前後逆に着地するとリバースとなって逆向きのまま滑走する。スイング操作で通常姿勢に戻る。

ソウルサーファーで世界にデビューしよう！　ゲームプレイを終えると、ネームエントリー画面の次のランキング表示画面で、下の方にパスワードが表示される。これを書き留めて、ホームページ(http://www.s-surfer.com/)へアクセスし、必要なデータを送信しよう。インターネット世界ランキングに登録して、キミのその名を残すのだ！

## 真夏の宴! ソウルサーファーイベントリポート in渋谷

『ソウルサーファー』のお披露目イベントが、渋谷のclub asiaにて開催された。クラブイベント「スプラッシュマウンテン」とのコラボレーションとあって、トッププロサーファーも多数来場。ゲームとクラブイベントが融合一体化して熱気を放っていた。入り口からすぐの場所に設置された筐体では、プロサーファーたちが入れ替わり立ち替わりギャラリーを沸かせていた。そのプレイ内容はさすがプロ、トリックを決めるのはお手の物といった感じだ。「コレ本当に良く出来てるわ」など感嘆の声も上がっていたぞ。このほか、来場してくれた人に、ソウルサーファーオリジナルSEX WAXが配られていた（読者プレゼント。202ページへGO!）。

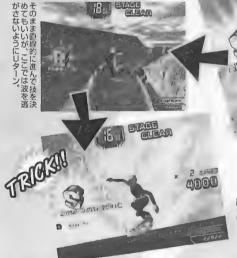
DJブースのある2階へ上がると、背景にはソウルサーファーのプレイ画面が流れていた。

## ゲームの流れ

何すりゃいいか、分からない！　という人のために、ゲームの流れを細かく分解して追ってみよう。波を下りて上がってアクションを行なう、という一連の流れをつかめばOK。では、流れの一例をご紹介！

スタート時に後部ピッチを踏み続け、テイクオフを遅らせて1コンボ稼いでスタート！　ただし遅らせ過ぎるとワイプアウトするので注意。

波を捕まえるため、まず一度波の無い方へ向かって、低い位置まで下りよう。

下り切ったら、方向を変えて波のある高い方へと上っていく。

波の一番高い場所で、ジャンプ（後部ピッチ踏み込み）！　失敗しやすい人は、ちょっと早めに踏もう。無理に高得点を狙わなくてもいい。

そのまま直線的に進んで技を決めてもいいが、ここでは波を逃がさないようにUターン。

戻ってきた波にぶつかる瞬間、ターントリック！　こんな感じで、波から得点をもぎ取っていく。右ページ下段で紹介したトリックも交ぜていこう。

### 華麗な技もいいけれど、小技をつなげてね！ POINT

エアトリックでSランクを出せば気分いいわよね。でも、こればかり狙い過ぎて失敗するとコンボが切れるから、得点にはあまり結び付かないのよね。それよりも、簡単なトリックで確実にコンボを増やせば、得点に倍率が掛かるからクリアしやすいハズよ。

### POINT 行きっ放しだと、波は消えて無くなるぜ

ジャンプしたり、乗り上げたり、トリックを出すことに夢中になってると、波はいずれ消えて無くなる。途中でUターンすることも忘れるなよ！　一つの波にこだわっている必要は無いんだ。スタートボタンで再スタートして、波をつかまえに行くのもアリだぜ！

### 波が無い!!　そんな場合は……

### Impression

みなさん、ゲーセンで波乗りしてますか？　1プレイでも意外に運動量が多くて汗をかくし、たっぷり遊べる印象の本作です。慣れてきて、EASYの開幕が物足りなく感じるなら、モノは試しで、一つ裏イージー（出し方は右ページ）をお試しあれ。1面のカリフォルニアでも、通常と違う表情の波が怒濤のように押し寄せてきます。波が崩れまくるわ、波に乗って桟橋越えちゃうわ、もー大変!!　本気で頑張らないとツライけど、この征服感&爽快感はデカいよ～！

慣れない間は、無理して高得点・高グレードだけを狙わなくてもいい。始めは安全第一で、波の低い位置でトリックを決めて、徐々に上を狙っていけばいいのだ。どちらかというと、コンボを絶やさず増やしていくことが重要。倍率がかかっていれば、小技でもそこそこ得点が加算されるし、ここでうまく大技を決めれば、一気に大量得点が加算されるぞ。

# ゲームセンター間で覇権を競え!

**世界初! 魂抽出システム搭載!!**

エントリーカードをスロットに差し込むとこのようなイニシエーションが「魂吸出しの儀」でございます。霊魂を基板内部に注ぎ込み、データの源泉を呼び寄せるという何ともありがたいシステムでございます。これでプレイに気合が入りますね!

## 出撃!戦国革命
### シュツゲキセンゴクカクメイ

全国のゲーセンを否も応も無く戦乱の渦に巻き込んでいるゲームが「出撃!戦国革命」! 簡単操作なのでちびっ子にもオススメです。

出撃!戦国革命
■メーカー:コナミ、コナミマーケティング
■ジャンル:アクション
■操作方法:8方向レバー+2ボタン
■発 売 日:2002年7月中旬
■使用基板:—

担当:戦革ミュウミュウ(カルメン)

初心者向け故事
## 軍資金と3本の矢

投資の割に軍資金がたまらず困窮している息子たちよ。3本の矢の故事を例に、軍資金アップの道を説法ぞ。(担当:モリー元就)

### 第一の矢(折れる) 城の攻略賞金に期待するべからず

下の表は天下飛翔編で城に攻め込む際に支払う攻略軍資金と、その城をクリアした時の攻略賞金である。道中のアイテム使用コストや体力回復費用を考えるとどうにも儲けが少ない……。

| 国名 | 攻略軍資金 | 攻略賞金 |
| --- | --- | --- |
| ほっかいどう | 400 | 452 |
| ながさき | 670 | 770 |
| とうきょう | 1480 | 1702 |

### 第二の矢(折れる) アイテムカードは換金するべからず

カードスロットのストック上限10枚を越えて入手したアイテムカードは軍資金に換金されるが、換金率は使用コストの1/5程度とかなり安い。必要なアイテムがいつでも拾えるように、不必要なカードは道中で使っておこう。

### 第三の矢(折れない) 軍資金は連打ゲームでガッポリ也

最大で999までクレジットを投入できる「出撃!戦国革命」。もし、クレジットが残った状態でゲームオーバーになったのなら、その残クレジットをすべて使い軍資金を増やす「連打ゲーム」へ挑戦が可能だ。やるべきことは簡単で、巨大な岩をボタン連打で壊せばいいだけ。成功すれば、つぎ込んだクレジットの分だけ大判が出現するぞ!

前方から巨大な岩がローリング! この岩を制限時間内にボタン連打で破壊するのだ。時間に余裕があるので楽勝のハズ。

成功すれば大判ザクザク! 試しに180クレジット注ぎ込んだところ、1万5千両ほど稼げたぞ。この方法が一番手っ取り早いか?

クレジットを残してゲームオーバーになると連打ゲーム挑戦権獲得。挑戦しなけりゃ男じゃねぇ。

## 戦国密書 武将カードを探しなされい!

### 告!

全国戦革ぷれいやーの諸君! 今日も『戦国革命』ご苦労さん。さてチミたちは「武将カード」という秘密のカードを知っているかね? この超レアカードはなぁ……(続く)。

この密書(公開文書)を見た我ら「ちーむ戦革ミュウミュウ」は早速みかみ城(in eb!)内部を捜索し始めた(くわわっ)。

「どこにあるんだよぉ? 教えてコナミさん!」

「ちくしょう、ゴミ箱の中には無いぞぉ」

……彼らがリアルワールドに武将カードが無いことに気が付いたのは半日後であった(早)。

賢明なアルカディア読者は「出撃!戦国革命」をプレイしていればきっと……。ではさらば! ニンニン(シュタッ!)。……ていうかニンニンってだれだよ!

SAVE LIFE! SAVE MONEY!
## 痛いトラップを避けて長寿王国日本!

名将とはこれ回避名人也。トラップを知りダメージを受けなければ、百戦危うからず、みたいな。

周知の事実だとは思うが、失った体力10につき約10円の回復代が必要な「出撃!戦国革命」。敵兵の剣や弓はカスリ傷程度のダメージだが、写真で紹介しているトラップと城主の亡霊については別格の高いダメージ量。これらは「絶対に当たってたまるか、コンガー!!」というぐらいの覚悟で避けてほしい。

トラップには時間停止系のアイテムカードは効果が無いので注意。

**炎**

壁から一定間隔で噴出する炎は20ダメージ。噴出口は壊せるが、破壊に時間が掛かるので、タイミング良くダッシュで抜けよう。

**約20円の節約!**

同じフロアに一定時間居ると無敵の城主の亡霊が出現。フロアを変えて逃げるか、クレジット消費時のメガクラッシュを使え!

**約30円の究極節約!**

24ダメージと振り子・鉄球はとってもデインジャー。どちらも破壊不能なので、これも走り抜けてしまった方がいい。

**約24円の節約!**

**戦国バゴーン** 恐怖のペナルティーにバゴーン(注目)!:このゲームではプレイヤーのライフ(体力値)がゼロになった時点で、所持軍資金の25%を失うというペナルティーがある。だが、同時に死亡時の所持金30%が小判となって辺りに散らばるのだ。コンティニューして回収すれば+5%の収入になる。というわけで、上記の連打ゲームは、軍資金の少ないときに実行しよう。

コイツはスゴイぜ！

時発動ができる。からくり猫を複数呼び出してみるのもいかもね。意味無いけど。

攻撃カードを同時発動させる場合には、攻撃前に攻撃カードスロットを二つ以上確保。

## 有効戦術

### 同じアイテムカード二枚で効果倍増！

アイテムカードの効果をパワーアップして発動させる方法が発覚。一枚ではいまいちなカードも同時発動で強力になるぞ！

## 具 守 攻 アイテム カードリスト

攻城成功のカギを握るアイテムカード。下記のリストで効果と必要軍資金をチェックして、使えるカードを計画的にチョイスしていこう。

| 道具カード　ドウグカード | |
|---|---|
| からくり時計<br>60両 | 敵の動きを一定時間止める。天下飛翔編でからくり時計を連続使用すればクリア時間の短縮につながるぞ。 |
| 隠れミノ<br>55両 | 透明になって敵の目を欺く道具。だが、なぜか敵に発見されることが多々あるので油断は禁物である。 |
| 油ツボ<br>50両 | 敵の動きを遅くする。性能はイマイチなのだが使用コストが安いので、道中のショートカットに使おう。 |
| マッハワラジ<br>80両 | スピードがアップする。ダッシュ性能も飛躍的に上昇するので、トラップにマッハで飛び込まないよう注意。 |
| 大地震<br>60両 | 地震を起こし、敵を怖がらせる。おびえた敵は画面の隅に逃げていくので、その間にダッシュで先に進もう。 |
| 虎鉄<br>80両 | 一定時間攻撃力が上がる。同時発動で長時間使えるようにするとかなり強力だ。立志編で使いたいアイテム。 |
| ガマの油<br>200両 | 体力を20回復する。使用コストは高いが、コンティニュー制限のある天下飛翔編で一枚は所持しておきたい。 |

| 守備カード　シュビカード | |
|---|---|
| からくり猫<br>90両 | 城主の亡霊を食べてしまう猫を召喚するカード。食べられた亡霊はしばらく復活しないのでかなり安心。 |
| 赤い数珠<br>70両 | 前後をカバーする防御鉄球が発生。亡霊や炎などのトラップには効果が無いので過信し過ぎないように。 |
| ブラックホール<br>80両 | 画面内の敵を吸い込むブラックホールを発生させる。残念ながら、吸い込んだ敵からアイテムは出現しない。 |
| 金の数珠<br>70両 | 左右を守る防御鉄球。同時発動で鉄球が巨大化するので、一度は試してみよう。使いどころは難しいが……。 |
| 自腹切り<br>70両 | 攻撃に当たる度軍資金を消費してダメージを減らす。軍資金がもったいないので使わない方がいい。 |
| 五角の盾<br>100両 | どんな攻撃も防ぐことができる強力なバリア。貴重度が高いせいか、あまり出現しない。ここ一番で使え！ |

| 攻撃カード　コウゲキカード | |
|---|---|
| かとん<br>60両 | 四方向に火の玉を撃つ。着弾時の爆風にたくさんの敵を巻き込める。敵が多いと感じたら、すぐに使うこと。 |
| つらら<br>60両 | 前方につららを発生させる。つららの進むスピードは遅いが、攻撃判定が横に広いので敵に当てやすい。 |
| いかずち<br>100両 | 自分の前方直線に一定時間雷を発生させる。レバー入力で軌道を曲げることができる。 |
| もののふビーム<br>80両 | 前方直線にレーザービームを発射する。動く敵には当てにくいが、固定砲台の処理などに真価を発揮する。 |
| かりゅう<br>80両 | 画面内を炎の竜が駆けめぐる。かとんより効果時間が長いぞ。気分はシューティングゲームの『トライゴン』。 |
| 雪だるま<br>80両 | 複数の小型雪だるまが敵をサーチして、ホーミングしながら特攻して散る。見た目とは裏腹に威力が高い。 |
| 一喝<br>50両 | 宙に「一喝」の文字が現れて、敵の頭上に落ちる。同時発動で使うと文字が巨大化し、落下速度が早くなる。 |

**まずは城の防御力を上げる方法にバゴーン（注目）！**：まず天下飛翔編で城を落として自国を手に入れちゃおうね。そして、MAP選択画面で自分の国にカーソルを合わせて、攻撃ボタンを押すんだ。通常は城攻略になるんだけど、あら不思議。自分の国の場合は城防御力設定メニューになるんだな。軍資金は掛かるけど、防御力を上げれば簡単に城は落ちないよ。

# 秋の夜長もやっぱりGGXX!!

## Impression

[illegible]キャラ[illegible]ことの対策を練るのも楽しいものです。「闘ったことの無いキャラがいる」なんて人は、全国大会を[illegible]してみては!?

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

| | |
|---|---|
| ガトリング | ガトリングコンビネーション |
| ダスト | ダストアタック |
| ロマキャン | ロマンキャンセル |
| フォルトレス | フォルトレスディフェンス |
| デッドアングル | デッドアングルアタック |
| 【 】 | ガトリング(カッコ内) |
| Ⓒ | キャンセル |
| Ⓙ | ジャンプキャンセル |
| Ⓡ | ロマンキャンセル |
| Ⓕ | フォースロマンキャンセル |

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー:アークシステムワークス/サミー
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+5ボタン
■発 売 日:2002年5月23日(稼働中)
■使用基板:NAOMI(GD-ROM)

今回はキャラ別攻略や各連載に加え、意外な効果のある直前ガードに注目!! 使ってなかった人は要チェックだ。また、新キャラの基本的な対策も伝授するぞ。



# より効果的な活用のために
# 投げ関連知識集

当たり前のようで意外に知られていない、投げ関連の細かな情報をまとめてみた。この機会にすべてを理解し、対戦での使い方を再度研究してみよう!

Text：DYZ

### 各状態の投げ無効時間

| | |
|---|---|
| 起き上がった後 | [illegible] |
| ガード硬直が解けた後 | [illegible] |
| やられ硬直から復帰後 | [illegible] |

※単位はフレーム
※ガード硬直後=通常ガード後、直前ガード後、フォルトレス後、やられ硬直後=通常のけぞり後、ダウン復帰後。[illegible]

## 投げ無効時間

ガード硬直やのけぞりから復帰後は、左表のように投げ無効時間があり、その間は相手に投げられることが無い。

ただ、起き上がり後以外の投げ無効時間は短く、特に打撃技をガードさせた後の投げは、通常技では割り込みにくい。投げ返し、無敵技、ジャンプなどで対処する方がいい。

また、ダウン復帰後は16フレーム(後方のみ14フレーム)間無敵だが、最初の9フレームは行動不能。つまり、[illegible]9フレーム目に空中投げを合わせられると、ほぼ確実に投げられてしまうのだ(回避法は欄外参照)。注意しよう。

その後6フレーム目以降に通常投げを入力すれば流れるように決められるタイミングを覚えよう。

ダッシュ投げは入力する距離が重要! 慣性を計算に入れ、この辺りでレバーを前方向以外に

## ダッシュ投げ

ダッシュからの通常投げは、フォルトレスorレバー前方向以外で中断してから入力する必要があるのは周知の事実。レバーで中断後は5フレーム間通常投げを出せないが、中断後もダッシュの慣性が残るので、若干早めに中断すれば十分スムーズに投げられるぞ。

ただし、ダッシュ開始直後の一定時間はレバーで中断することができない。至近距離ではフォルトレスを使おう。

## 各種投げ技の性能

通常投げ、空中投げは発生がすべて1フレームなので投げ間合いのみ表記。投げ間合いは横方向へのもの(単位はドット)。また、「空振り」の数値は空振り時の全体フレームだ。

なお、コマンド投げは出始め～投げ判定発生中に攻撃をくらってもカウンターヒットにならない。

| 技名 | 間合い | 発生 | 空振り |
|---|---|---|---|
| 血を啜う宇宙 | 100 | 8 | 21 |
| 怖いよー | 30 | 4+3 | 49 |
| ぶっきらぼうに投げる | 70 | 5 | 30 |
| オーバーヘッド・キッス | 90 | 5 | 44 |
| メイと愉快な仲間たち | 70 | 7+9 | 23 |
| ダムドファング | 70 | 7 | 24 |
| ポチョムキンバスター | 176 | 4 | 40 |

| キャラ名 | 通常投げ | 空中投げ | キャラ名 | 通常投げ | 空中投げ |
|---|---|---|---|---|---|
| スレイヤー | 49 | 110 | チップ | 36 | 110 |
| イノ | 49 | 120 | ファウスト | 45 | 110 |
| ザッパ | 49 | 110 | 梅喧 | 40 | 110 |
| ブリジット | 49 | 110 | 紗夢 | 43 | 110 |
| ソル | 43 | 110 | ジョニー | 45 | 110 |
| カイ | 43 | 110 | アクセル | 45 | 110 |
| メイ | 43 | 120 | 闇慈 | 43 | 110 |
| ミリア | 40 | 110 | ヴェノム | 43 | 110 |
| エディ | 49 | 110 | テスタメント | 45 | 110 |
| ポチョムキン | 55 | 130 | ディズィー | 49 | 110 |

## 投げ入力の工夫

通常投げや空中投げを普通に入力すると、投げられなかったときにHSの通常技が暴発してしまう。だが、入力方法を工夫すれば、失敗時の行動を変えることができる。有効な入力方法は以下の通りだ。

①レバーを前に入れ、P、K、SのいずれかとHSを同時押し
②レバーを後ろに入れ、HSを押した直後にP or K or S
③(サイクバーストが使える状態で)レバーを前or後ろに入れ、HSを押した直後にD

投げに失敗しても、①ならレバー前入れのP or K or Sに、②ならフォルトレスに、③ならサイクバーストになってくれる。失敗のリスクが減るので必ずマスターしておきたい。

失敗時の立ちHSor➡+HSが強力なキャラは、小細工せず普通に入力するのも手だ。

K、HS同時押し。失敗時は立ちKが出るため、ジャンプされても自動的に落とせるのだ。

例えばソルで通常投げを狙う場合。ジャンプ攻撃後にレバーを前に入れて少し歩き——

X事典

特殊な投げ回避方法:よろけ中、気絶中、ダウン復帰直後(7～9フレーム目)は、通常投げや空中投げを狙われると一方的に投げられてしまうが、相手の投げ入力と同時にレバー前or後ろ+HSを入力すると(ほかのボタンを同時に押してもOK)、なぜか投げを回避できる。通常状態で両者が同時に投げ合うと投げは成立しないが、これが関係しているのだろうか?

ピカッと光って地道に前進

# 直前ガード考察

使わなくても特に困ることはないが、うまく使えば地味ながらも確実な効果が見込める直前ガード。早速導入して闘いを有利に進めよう。

Text：真瑠世

普通にガードするよりも光った方がちょっとお得。無理しない程度に狙っていこう。

## 直前ガードの効果

相手の攻撃を受ける直前にガードを入力すると、キャラが白く光って直前ガードが発動する。成功すると次の三つの効果を得られるぞ。

**①ガード硬直時間の軽減**

左表の通り、通常ガードよりもガード硬直時間が短くなる。攻撃レベルが高いほど軽減される時間が長くなるのも特徴だ。この効果は、連係への割り込みやガード後の反撃を狙う際に役立つぞ（下記の4大ポイントを参照）。

**②テンションゲージがたまりやすくなる**

直前ガードは非常にアクティブな行動として設定されている。テンションゲージ自体はたまらないが、テンションバランス（ゲージのたまりやすさ）が上がるので、多用すればすぐにテンションゲージがたまるようになるのだ。

**③ノックバック距離の軽減**

攻撃を受けた後に離れる間合いが、通常ガードよりもわずかながら短くなる。スキの大きい技を直前ガードすれば、反撃がしやすくなったり、より強力な反撃が可能になるぞ。

### ノックバックの違い

<例>ソルの［近距離立ちS→立ちHS］ガード後

通常ガード

直前ガード

### 各状態の硬直時間

※横軸の1～5は攻撃レベル

| | 硬直状態 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 地上 | 直前ガード | 7 | 8 | 10 | 12 | 14 |
| | 通常ガード | 9 | 11 | 13 | 16 | 18 |
| | フォルトレス | 11 | 13 | 16 | 19 | 21 |
| | 立ちやられ | 10 | 12 | 14 | 17 | 19 |
| | しゃがみやられ | 10 | 13 | 15 | 18 | 20 |
| | カウンターヒット | ±0 | +2 | +4 | +8 | +12 |
| 空中 | 直前ガード | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 |
| | 通常ガード | 10 | 12 | 14 | 17 | 23 |
| | フォルトレス | 12 | 15 | 18 | 24 | 27 |
| | やられ（基本値） | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |

## 受付時間と再入力不能時間

受付時間は8フレーム。この間に相手の攻撃を受ければ成功だ。また、相手の攻撃を受けず失敗に終わった場合、最初のレバー入力から30フレーム間は次の直前ガード入力を受け付けてくれない。

ガトリングに連続で直前ガードを狙う場合、成功後すぐに次の入力をしてはNG。

ヒットストップ中に受付時間が終わってしまうからだ（もちろん失敗となる）。

# ここが狙い目!!　直前ガード4大ポイントをチェック!!

### point 1　ジャンプ攻撃に狙う

ジャンプ攻撃のほとんどは、攻撃レベルが1～3とあまり高くない＝ガード硬直時間が短め。そのため、地上で相手の跳び込みを受ける際に直前ガードすれば、硬直差で大して不利にならないことが多い。打点の高いジャンプ攻撃に対しては、直前ガード後に通常投げを狙うとかなり効果的だ。

逆に、相手がこちらの跳び込みに対して直前ガード→通常投げを狙ってくるようなら、しっかり低い打点で技を出すようにするか、着地後に投げ間合いへ入らないような跳び込み方をすることが重要になるぞ。

少しでも打点の高いジャンプ攻撃には、直前ガード→投げがかなり有効だ。

失敗しても通常ガードになるだけなので、失敗のリスクは限り無く低い。

### point 2　必殺技に狙う

中間距離からの突進技やけん制の飛び道具に対しても、直前ガードが有効だ。

突進技は数自体それほど多くないが、直前ガードすれば反撃が狙えるようになったり、通常投げを決められるようになる（間合いが離れにくいため）ものがほとんど。また、飛び道具の後にダッシュから攻める戦法に対しても、飛び道具を直前ガードしておけば、ジャンプでの回避や通常投げでの割り込みが狙いやすくなるぞ。特にキャンセル必殺技に対してはタイミングが計りやすいので、毎回直前ガードを狙うといい。

普段は反撃しにくい突進技でも、直前ガードすれば反撃が容易になる。

キャンセル必殺技は直前ガードが楽。テンションバランスを稼いでおこう。

### point 3　空中で狙う

空中で直前ガードに成功すると、ガード硬直時間が極端に短くなる。また、ガード後はすぐに落下するため、相手よりも下に位置できることが多い。この二つの要素により、相手のジャンプ攻撃を空中直前ガードした後は空中投げを決めやすいのだ。

特に、攻撃発生があまり早くない技へのガトリング（ジャンプ【K→S→HS】など）に対しては、直前ガード→空中投げでの割り込みが狙いやすい。相手との間合いによっては失敗することもあるが、失敗しても手痛い反撃は受けにくいので狙ってみよう。

空中ガトリングに対して直前ガードすれば、空中投げで割り込みやすい。

失敗時はフォルトレスになる入力で空中投げを狙えばリスクは低めだ。

### point 4　割り込みに活用

本来なら割り込めない連係でも、直前ガードすれば割り込めるようになるものがある。主にガトリングやキャンセル必殺技がそれに該当するのだが、すべてに割り込めるわけではないので、直前ガードする技の攻撃レベルと、次の技の攻撃発生をしっかり把握しておくことが重要。特定の割り込める連係だけを覚えておくのもいいだろう。

なお、直前ガード時も割り込めるタイミングが1～2フレームしか無い連係には、割り込み自体が困難。この場合はレバーガード方向の通常投げで割り込みを狙おう。

エディの立ちK後は足払いがあるため、通常投げを狙って失敗すると痛い。

梅喧のしゃがみK後は下段の選択肢が無い。安心して通常投げを狙えるぞ。

**ヒットストップについて**：ガトリングに連続で直前ガードを狙う際はヒットストップに注意。ヒットストップの時間は攻撃レベル1の技で11フレーム、そして攻撃レベルが1上がるごとに1フレームずつ長くなる。例えば「攻撃レベル2の技→攻撃発生が10の技」というガトリングの場合、最初の技をガードしてから12＋10＝22フレーム後に次の技が来るわけだ。

Crush The Enemy

Slayer

# キャラ対策講座 スレイヤー

細かいポイントを押さえて行動し、スレイヤーが得意な近距離戦を回避しよう。

Text：[illegible]

## マッパハンチ対策

マッパハンチは優秀なけん制技なので多用してくるはず。それだけに、うまく対処できれば展開が有利になるぞ。

まずは垂直ジャンプでの対処。マッパハンチを回避できればジャンプ攻撃（＋α）で反撃を狙うことができる。くらってしまっても空中ヒットなら追撃はほとんど受けない。

次にけん制技でつぶす方法を覚えたい。マッパハンチは上半身が無敵になる➡＋Pに弱く、左表で○としたキャラはまず打ち勝てる。△のキャラはタイミング次第だが、ガトリングを仕込んで連続技を狙えば十分効果的。スレイヤー側は中間距離で相手の➡＋Pをつぶせる技が乏しいため、連発するぐらいでもOKだ。

最後にガードした場合について。ガード後は有利な状況なので、すかさず攻勢に転じたい。特にKマッパハンチはスキが大きく、出の早い小技での反撃が確定する。ダウンを奪って起き攻めに持ち込もう。スキの小さいPマッパハンチでも、ガード後すぐに技を出すクセを付けておけば、先手を取って攻められるぞ。

マッパハンチガード後は、素早く反撃すれば攻守を入れ替えられる。そのまま攻めよう。

特定のキャラは、➡＋Pを出しまくるだけでスレイヤー側の攻撃の大半を封じられる。

➡＋Pの対マッパハンチ性能

| キャラ | 性能 | キャラ | 性能 |
|---|---|---|---|
| スレイヤー | ○ | チップ | ○ |
| イノ | ◎ | ファウスト | ◎ |
| ザッパ | △ | 梅喧 | ○ |
| ブリジット | × | 紗夢 | △ |
| ソル | × | ジョニー | ○ |
| カイ | △ | アクセル | × |
| メイ | ○ | 闇慈 | △ |
| ミリア | △ | ヴェノム | △ |
| エディ | △ | テスタメント | × |
| ポチョムキン | × | ディズィー | × |

## 重要テクニックあれこれ

スレイヤーの基本連続技、マッパハンチⓇ➡立ちHSⓒ➡パイルバンカーは、素早くよろけを回復すればパイルバンカーをガードできる。相手がロマキャンしたのを確認したらレバーを左右に振ろう。また、血を吸う宇宙×n➡パイルバンカーは気絶の危険性があるため最も警戒したい連続技。もしくらってしまったら、よろけ回復に専念してパイルバンカーだけは回避しよう。

次は反撃関係。クロスワイズヒール、パイルバンカーはスキが大きめ。確実に反撃してプレッシャーを与えよう。

よろけを回復してパイルバンカーをガードできれば、反撃から一気に攻め込める。

## スレイヤーの勝ちパターン

血を吸う宇宙×9やパイルバンカー（カウンターヒット）からの連続技で気絶させるのがスレイヤーの主な狙い。特に接近戦が得意で、中段、下段、投げでガードを揺さぶり、そこから強力な連続技を狙ってくる。遠距離戦重視で闘い、ダウンを奪ってから起き攻めで勝負しよう。防御面は優れていないので起き上がりは強気で攻めるといい。

---

Crush The Enemy

I-no

# キャラ対策講座 イノ

クセの強い必殺技とダッシュの性能を理解し、弱点を的確に突いていこう。

Text：[illegible]

## 各必殺技の対処

イノの必殺技は全体的にクセが強い。弱点を理解し、徹底したプレイを心掛けよう。

●狂言実行

ボタンを押し続けることで突進のタイミングをずらせるため、地上での迎撃は難しい。基本的には空対空や空中投げを狙おう。また、高い打点でガードした場合は発生の早い技で反撃が可能。ガード時は当たった位置を即座に判断し的確に反撃していきたい。

●地上版ケミカル愛情

攻撃範囲が横方向に広い上に発生も早いので、姿勢の高いけん技はつぶされやすい。

ダッシュでケミカル愛情をくぐれるキャラは積極的に狙おう。見返りが大きいぞ。

攻撃位置は高いので、けん制にはしゃがみ攻撃など比較的姿勢が低い技を使おう。

けん制技をくぐられると目も当てられない。安易に技を出すのは避けよう。

●大木をさする手

突進中の姿勢が低く、攻撃位置の高い技はくぐられやすい。地面スレスレに攻撃判定が出る技をばらまこう。

●抗鬱音階

スキが小さい飛び道具なので、相手が撃ったのを確認してから反撃するのは非常に難しい。幸い発生自体は遅いので、中間距離を維持して撃たせないように心掛けていこう。

なお、ダウンを奪われて起き上がりに重ねられた場合は、動作を開始した瞬間に空中判定となる必殺技を出せば、被害を少なく抑えられるぞ。

## ラッシュに割り込め！

イノはジャンプ攻撃をガードさせた後などに、ダッシュからジャンプK or 着地しゃがみKで二択を迫ってくることが多い。このような状況では、レバーを前に入れつつP＋HSを連打するといい。ジャンプKに対しては➡＋P、しゃがみKに対しては通常投げになるため、どちらにも対処することができる（➡＋Pに上半身無敵が無いキャラは例外）。

高めのダッシュSをガードした後など、二択を迫られそうな状況になったら……

すかさず通常投げを仕込んだ➡＋Pで暴れる。➡＋Pで迎撃後は逃さず連続技を決めたい。

## イノの勝ちパターン

中段攻撃のダッシュKを絡めたラッシュで相手のガードを崩し、高威力の連続技を決めていくのがイノの勝利パターン。けん制、対空、連続技でケミカル愛情でダウンを奪われると、起き上がりに抗鬱音階を重ねられ二択を迫られてしまう。また、ジャンプ攻撃をガードした後も二択を迫られやすいシチュエーションなので注意したい。

スレイヤー対策補足：リーチが長く攻撃持続時間の長い技があるなら、それを多用するといい。マッパハンチとDステップの両方を封じることができ、闘いがグンと楽になるから。

イノ対策補足：イノの対空技はどれも強力とはいえないため、下方向に強いジャンプ攻撃を持っているキャラは跳び込むのも手。ただ、イノが覚醒必殺技を使える状態では控えよう。

# Baiken

## 対戦攻略
# 梅喧

ジャンプDの追加と各技の細かな変化により、新たなネタが尽きない梅喧。今回は三つのパワーアップネタをお送りするぞ。

Text：ハメコ。

### 画面端連続技を強化!

画面端付近で畳替しを決めた後は、フォースロマキャンを使えば大幅に連続技を強化できる。まずは畳替しをフォースロマキャンし、すぐに低空空中ダッシュD。ジャンプDは空中ダッシュ直後に出すと軌道が変わる（すぐに落下する）ため、その後ファウスト以外に【➡+HS→足払い】～空中連続技を決められるのだ。梅喧が画面端に近いほど決めにくいので、画面端始動の場合は【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】などで間合いを離しつつ狙うといい。

低空空中ダッシュD。この後は軽いキャラでも着地寸前までダウン復帰不能だ。

足払いからでも立ちHSからでも決められる。畳替しをフォースロマキャンした後

### 起き攻めを強化!

足払いヒット後にジャンプキャンセルから空中畳替しを重ねて起き攻めする際、フォースロマキャンを使うのも手。空中畳替しフォースロマキャン後、着地寸前の空中ダッシュ【S→HS】（しゃがみorカウンターヒットでつながる）→➡+HS©畳替し～と、着地足払い©畳替し～を使い分けて二択を迫るのだ。前者は空中ダッシュの高度調整が難しいが、完璧に行なえばファウストのしゃがみ状態にすら決まる。画面中央でも大ダメージを与えられるのが利点だ。

降り際に空中ダッシュして【S→HS】。着地後➡+HS→畳替しにつないで大ダメージだ。

まず空中畳替しをフォースロマキャン。地上版よりも受付時間が短いため少々難しい。

### 妖斬扇を強化!

画面中央でも妖斬扇からそれなりのダメージを与えられる連続技が発見された。妖斬扇®空中畳替し→ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】がそれだ。ただ、妖斬扇®空中畳替しのつなぎが非常に難しく、ダウン追い打ちになりやすい。それもそのはず、空中ヒットになるタイミングはメイ、ミリアといった軽いキャラで2フレーム、ソル、カイといった標準キャラには1フレームしか無いのだ（重たいキャラには入らない）。かなりの鍛錬が必要だろう。

ロマキャンから空中畳替しにつなげば、画面中央でも大ダメージ。練習必須か？

見てから立ちガードされることはまず無いとはいえ、リターンはイマイチな妖斬扇だが

---

## 対戦攻略
# ディズィー

Pよく話し相手になってくれますの有効な使い方を二つ紹介！即戦力かつ強力な武器として役立つこと請け合いだ。

Text：OYZ

### 強力!! P話し相手

よく話し相手になってくれます（以下話し相手）の中でも特に強力なP版。今回はそのP話し相手に注目してみた。P話し相手は画面上に滞在する時間が最も長く、攻撃判定が3回発生するなど優秀な点が多い。また、話し相手はディズィーがダメージを受けても消えないため、滞在時間が長いP話し相手は防御的な役割（相手の連続技の邪魔をするなど）も果たしてくれる。なるべく離れずに闘うのが効果的に使うポイントだろう。

なお、いかにP話し相手が強いといっても、相手に読まれてしまっては効果半減。遠距離戦で強力なHS話し相手を交ぜるなど、単調にならないように注意したい。

P話し相手を意識させると、HS話し相手が面白いように当たる。うまく交ぜていこう。

### 起き攻めに活用

P話し相手を使った起き攻めの連係を紹介。レシピは、P話し相手→【しゃがみP→しゃがみHS】→木の実を捕る時に使ってたんです（は下木の実）だ。P話し相手はダッシュから相手の近くで出し、しゃがみPは相手の起き上がりに重ねよう。ヒット時は、しゃがみHS→話し相手（2段目）→木の実（上昇部分）と連続ヒットし、さらに空中連続技を決めることができるぞ。[illegible]

木の実の上昇部分ヒット後はダウン復帰不能に。落ち着いて空中連続技を決めろ！

### 対空に活用

P話し相手がディズィーの近く[illegible]にあるときは、[illegible]を狙うことができる。相手に飛び込まれても、しゃがんでいれば相手のジャンプ攻撃は話し相手にヒットするため、慌てずにしゃがみHSを出しておけば、話し相手を攻撃中の相手にカウンターヒットするのだ。キャンセルで木の実を捕る時に使ってたんですを出しておき、空中連続技を決めよう。

木の実を捕る時に使ってたんですでキャンセル。これが当たらなくてもダッシュ立ちKなどでの追撃が間に合う。

梅喧補足：ノーマルジャンプ妖斬扇を若干高めに出した後は二段ジャンプが可能。ガードされたときは逃げることが、ヒット時は垂直ジャンプから空中畳替しを重ねることができる。
ディズィー補足：P話し相手での起き攻め連係は、ガード時に攻め続けられることもオススメの理由。一部連続ガードではないので、途中で動こうとした相手にヒットすることも多いぞ。

ステップアップテクニック
## SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

画面端のループへ持っていく新たなパターンを紹介。カギはヴォルカニックヴァイパーだ。 Text：真瑠世

### NEW!! 対空連続技

対空で使用頻度の高い立ちK。ここからの追撃を工夫してみよう。

連続技の内容は次の通り。立ちK⓪▶K©▶Sヴォルカニックヴァイパー®▶空中ダッシュDである。空中ダッシュDは空中ダッシュが終わった瞬間くらいに出すこと。

ここで画面端に到達していれば、着地してからジャンプKでさらに追撃が可能。ただ、この連続技は軽いキャラに対してはほとんど決められない（浮きが高いため）ので注意。

Sヴォルカニックヴァイパーをロマキャンして空中ダッシュ。その終わり際にDを出そう。

### さらにNEW!! ヒット確認連続技

足払い後は、バンディットリヴォルヴァーよりもHSヴォルカニックヴァイパーの方がダメージ、決められる間合いの両面で優秀。ロマキャンを使う場合も、HSヴォルカニックヴァイパー®▶しゃがみHS⓪▶【K→D】とつなげば申し分無いダメージだ。欲張るならロマキャン後にダッシュジャンプ【P→K→D】とすれば、かなりの距離を運べるので画面端のループを狙いやすい。つなぎはシビアだが高威力を期待できるぞ。

これからは足払いを出したらヒット確認をしてHSヴォルカニックヴァイパーへつなごう。

ステップアップテクニック
## SLAYER スレイヤー

直下型ダンディーを組み込んだ新連続技を覚えれば、ダンディーの虜になること間違い無し。 Text：真瑠世

### ダンディーの尻尾を使う

直下型ダンディーは後ろの噴射部分にも攻撃判定があり、この部分は非常に高威力。ダスト後の連続技に組み込めば大ダメージを与えられる。

ダストヒット後、ジャンプHS©▶直下型ダンディーでエディ、チップ、ファウスト、闇慈、ジョニーに、ジャンプD→遅めキャンセル直下型ダンディーでメイ、ポチョムキンに決められる。着地後さらに追撃だ！

ダストからの連続技に噴射を組み込んでみた。キャラ限定になってしまうが

追撃も含めた総ダメージは、なんと全体力の半分を奪うもの！ 超強力だ。

### さらにダンディーな連続技

直下型ダンディーを使った連続技をもう一つ。それは【近距離立ちS→遠距離立ちS】⓪▶昇りD©▶直下型ダンディーだ。立ち状態の相手限定だが、ザッパ、ブリジット、メイ、ファウスト、梅喧以外の15キャラに決まるぞ。さらにここから血を吸う宇宙を決めれば、ジャンプD以降はサイクバーストをされないため、安定して大ダメージを与えられる。

至近距離で【近距離立ちS→遠距離立ちS】を決めたら、昇りジャンプDから……

キャンセルで直下型ダンディーへ。血を吸う宇宙につなげば大ダメージ確定だ！

ステップアップテクニック
## JOHNNY ジョニー

フォースロマキャン可能技になり、使いやすくなったディバインブレイドを活用しよう。 Text：ケンちゃん

### 対空技をつぶす

ディバインブレイドは炎の部分にやられ判定が無いため、跳び込み時に使えば相手の対空技を一方的につぶすことが可能。フォースロマキャンしておけば、ガードされてもリスクが無い上にカウンターヒット時は【しゃがみP→近距離立ちS】から空中連続技へ移行できるぞ。ジョニーのジャンプは緩やかで迎撃されやすいため、利用価値は高いはずだ。

空振りしてしまうとフォースロマキャンしない限り反撃は必至なので注意したい

これを見せておけば相手はうかつに対空技を出せなくなる。接近しやすくなる!!

### 起き攻めに使う

相手をダウンさせた際に密着していると、相手は通常投げでの反撃を狙ってくることが多い。そこで、相手の起き上がりに合わせてジャンプ直後にディバインブレイド。通常投げ失敗で暴発した技にカウンターヒットさせることが可能だ。この場合も常にフォースロマキャンしておき、ヒット時はジャンプHSにつないでダウンさせて再び起き攻めを狙おう。

ディバインブレイドをヒットさせた際、ミストファイナーのレベルが2なら……

すかさずバッカスサイを相手の起き上がりに重ね、ガード不能連係を狙おう

ステップアップテクニック
## MAY メイ

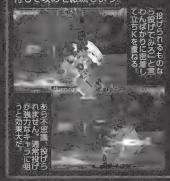
特殊な使い方が可能な立ちKと、通常投げで画面端に投げた後の連係をピックアップ！ Text：ラオウ

### 立ちKで投げは怖くない！

メイは立ちHSをはじめとした近距離戦用の地上技が優秀だが、起き攻めを仕掛ける際は相手の通常投げがやっかいに感じられることも多い。そこで活躍するのが立ちKだ。

この技は投げられ判定が無くなるため、密着状態から出してOK。その後は近距離立ちSにつなぎ、さらにジャンプキャンセルや足払いに移行して攻めを継続しよう。

「投げられるものなら投げてみろ」と言わんばかりに密着して立ちKを重ねる。

あら不思議、投げられません。通常投げが強力なキャラに狙うと効果大だ。

### 画面端はロマンティックブルー

相手を画面端に追い詰めたら、通常投げを狙いたい。その後起き攻めでHSイルカさん・縦がめくりになり、さらに連続技を狙えるからだ。具体的には、イルカさん・縦®▶ジャンプHS→（着地）空中ダッシュ【K→HS】→（着地）ジャンプ【K→D】⓪▶【HS→D】といった具合。ザッパ、ブリジット、梅喧、ジョニーには、空中ダッシュ部分を省いて安定させよう。

重ねが悪いと相手の裏に落ちてしまうことがある。タイミングは体で覚えよう

HS後は空中ダッシュKで拾う。裏に落ちたときはジャンプ攻撃に切り替えたい

スレイヤー補足：ダスト後の直下型ダンディー（噴射）は、ジャンプK→直下型ダンディーで補正にも一応狙える。また、直下型ダンディー→血を吸う宇宙は回復される恐れがあるので注意。
ジョニー補足：地上ディバインブレイド（移動部分）のフォースロマキャンは、移動手段として優秀。エディやヴェノムなど、遠距離でのけん制が強いキャラへの接近手段として重宝するぞ

Dr.ファチスト Presents

# 知識という名の栄養、捧げます！
# 愛のGGXX処方箋

先月から白黒だったことに少しショックを受けた今日このごろ、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　今月は「起き上がり」をテーマにお薬を出しますよっ。

小物協力：使徒 ピノAB7

## 悩 起き上がりに技が重なりません……

### 起き上がるタイミングを把握するのです!!

起き上がるまでの時間は、ダウンの状態（あお向けorうつぶせ）によっても変わることをご存知でしょうか？　どちらのダウンになるかは、ヒットさせた技によって変わります。基本的に足払い系はうつぶせダウン、相手を転ばせる必殺技はあお向けダウンになる場合が多いです。具体的な時間は右の表を参考にしてくださいね。

どちらのダウン状態になるかは、相手のやられ状態（ポーズ）を見ればある程度は判別できますよ。

**各キャラの起き上がり時間**

| キャラ名 | あお向け | うつぶせ |
|---|---|---|
| スレイヤー | 37 | 31 |
| イノ | 35 | 32 |
| ザッパ | 32 | 38 |
| ブリジット | 36 | 34 |
| ソル | 36 | 32 |
| カイ | 34 | 32 |
| メイ | 36 | 33 |
| ミリア | 36 | 34 |
| エディ | 36 | 33 |
| ポチョムキン | 35 | 33 |
| チップ | 41 | 32 |
| ファウスト | 36 | 40 |
| 梅喧 | 36 | 32 |
| 紗夢 | 39 | 36 |
| ジョニー | 36 | 35 |
| アクセル | 36 | 32 |
| 闇慈 | 36 | 32 |
| ヴェノム | 32 | 37 |
| テスタメント | 38 | 34 |
| ディズィー | 36 | 35 |

## 新展開！　な・な・な・何と……

**ファチ**：迷える子羊は……と……。
**？？？**：ファチスト先生！　お待ちを！
**ファチ**：……その怪しい紙袋姿は……。
**？？？**：僕は「ヴァチスト」っていいます。ファチスト先生に弟子入りするため、見た目と名前から入ってみました！
**ファチ**：入り方が違う気が……。

## 悩 起き攻めがキツ過ぎます……

ソルのガンフレイムやエディの移動攻撃など、起き上がりに技を重ねられるとガードせざるを得ない状況になり、そこから投げ、中段、下段などで厳しい選択を強いられます。一方的に攻められてしまうのでキツイですね。

「GGXX」において最も重要な要素といえる起き攻め。対処法を覚えたいですね。

### 有効な対処法はコレです!!

**無敵技**

攻め込んでくる相手を撃退できます。ただ、読まれてガードされると危険なものがほとんどです。

**バックステップ**

まず反撃は狙えませんが、無敵時間が切れた後も空中判定になっている上、失敗時のリスクも低めです。

**通常投げ**

相手が密着状態で攻めてくるようなら、通常投げでの反撃が有効です。1フレームで成立するため、技を重ねられても投げられます。

**デッドアングル**

一度ガードする必要はありますが、状況を打開するにはうってつけといえます。テンションゲージがあるときは狙いたいですね。

**空中判定になる技**

わざとくらって脱出する方法ですね。動作開始直後に空中判定となる技を出せば、空中やられになるため少ない被害で済みます。

**サイクバースト**

出した瞬間から無敵になるので心強い選択肢です。ガードと併用すればより強固な防御手段となるので、使って損はありません。

## 悩 起き攻めのめくりが決まりません……

### 少しだけ遅めに技を重ねましょう!!

起き上がった瞬間に攻撃が重なっている場合、起き上がる側は前後どちらの方向にレバーを入れてもガードできます。攻撃側のキャラが居る位置は関係ありません。よって、起き上がりにめくりで逆ガードを狙う場合は、少しタイミング遅らせて出すのがポイントです。

相手の起き上がりに、ガード方向を揺さぶるつもりでめくり攻撃を重ねても……、

起き上がる側はレバーを前方向に入れてもガードできます。気を付けましょう。

## 今月の救われちゃった人

**ファチ**：この処方箋を見てどう思いますか？
**ヴァチ**：起き上がりは毎回リバーサル技を出す必要は無く、意識させることこそが重要ですか？
**ファチ**：ご名答！　相手にリバーサルを意識させておけば、何もしないで起き上がるという選択肢も有効になるんですよ。合格です！
**ヴァチ**：ということは僕は晴れて弟子ですかっ！
**ファチ**：ええ、今後は二人で救済しますよっ。

ヴァチストさん（年齢不詳）

**X事典**

めくりとは？：ガード方向が逆になる攻撃のことで、主に空中で相手を跳び越しつつ攻撃するものを指します。本作ではジャンプキャンセル→空中ダッシュ攻撃というパターンがメジャーです。
リバーサルとは？：起き上がった瞬間に何らかの行動を取ることを指します。本作では必殺技を出したときのみ「REVERSAL」と表示されますが、ほかの行動もリバーサルで行なえます。

## やってねーよ!! GGXX面白ムーブの真相に迫る!! 出してないって!!

『GGXX』の対戦でよく見かける、意味不明な怪しい動き。その実体は一体何なのだろうか？

昔からよく見るのはハイジャンプ昇り攻撃。これのほとんどは昇り空中必殺技の失敗だろう。例えばミリアのハイジャンプPは、バッドムーンの失敗と見て間違い無い。ミリアは空中連続技中に昇りジャンプKを出そうとして高速落下になる動きもあるので、見逃さずにチェックしておきたい。

使用人口とともに急増しているのが、梅喧の各種ムーブ。ハイジャンプ昇りSは低空妖斬扇の失敗、低空空中ダッシュKは低空空中ダッシュ畳替しの失敗、そして画面端の連続技後のダストは空中ダッシュ【S→D】の失敗に違い無い。どれもコマンドが難しいので仕方がないのだろうか。

これらを見たら、厳しくチェックしつつも決してさげすまず、暖かい目で見守ってあげよう。

彼の心は低空バッドムーン。しゃがみガードを崩し、華麗に連続技を決めてやる！

が、現実はハイジャンプP。起き攻めのチャンスが台無しに。もったいないです。

空中ガトリングのDから着地際に空中ダッシュ【S→D】を決めた……つもりが、

着地してしまいダストが暴発。そこにダウン復帰から連続技をくらえば完璧!?

## 『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS

大会リポートをほかのページ取られていきなりピンチ？ と思いきや、ありましたよ、素晴らしいネタが！ さらにダイヤグラムは大阪に飛んでみました。

Text：パチ&ケンちゃん

## 突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

全国各地のゲーセンにてダイヤグラムを調査&紹介する本コーナー。今回取り上げるゲーセンは、西は大阪より、格ゲーの対戦人口とレベルの高さはピカイチとの定評があるモンテカルロと、前回インタビューをお願いした『GGX』全国大会優勝者、ミィ氏のホームであるミッキー2だ。

### ミッキー2　大阪府大阪市浪速区恵美須東1-17-14

| | PO | ED | FA | DI | KY | AX | BA | SL | AN | CH | SO | TE | JA | JO | VE | MA | ZA | IN | MI | BR | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PO | ― | 6 | 6 | 2 | 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 8 | 7 | 6 | 7 | 8 | 7 | 8 | 7 | 6 | 7 | 8 | 126 |
| ED | 4 | ― | 4 | 6 | 8 | 6 | 7 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 7 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 8 | 109 |
| FA | 4 | 6 | ― | 5 | 6 | 5 | 5 | 7 | 5 | 5 | 7 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 107 |
| DI | 8 | 4 | 5 | ― | 7 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 | 7 | 5 | 7 | 5 | 107 |
| KY | 3 | 2 | 4 | 3 | ― | 5 | 6 | 7 | 7 | 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 6 | 5 | 7 | 5 | 5 | 8 | 100 |
| AX | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | ― | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 7 | 5 | 7 | 99 |
| BA | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | ― | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 7 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 99 |
| SL | 3 | 5 | 3 | 6 | 3 | 5 | 5 | ― | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 8 | 5 | 6 | 7 | 5 | 6 | 97 |
| AN | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 6 | ― | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 96 |
| CH | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | ― | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 7 | 94 |
| SO | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | ― | 5 | 4 | 7 | 4 | 6 | 5 | 5 | 8 | 6 | 93 |
| TE | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | ― | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 7 | 93 |
| JA | 3 | 5 | 4 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | ― | 3 | 5 | 7 | 4 | 5 | 5 | 5 | 92 |
| JO | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 6 | 7 | ― | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 7 | 90 |
| VE | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | ― | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 90 |
| MA | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | ― | 5 | 5 | 5 | 6 | 87 |
| ZA | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 6 | 6 | 4 | 5 | ― | 6 | 7 | 5 | 86 |
| IN | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | ― | 5 | 5 | 85 |
| MI | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | ― | 6 | 81 |
| BR | 2 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | ― | 69 |

ディズィーに2を付けられながらも、そのほかのキャラすべてに勝ち越してポチョムキンがトップを独走。全国大会の予選を勝ち抜いたプレイヤーが来店しているとのことなので、この結果もうなずけるところか。また、ちまたでは弱いと評価されている闇慈が9位に入っているのは、ミィ氏の頑張りによるものらしい。

### 明大モンテカルロ　大阪府大阪市北区御松原町5-5

| | JO | PO | FA | AX | ED | SL | SO | KY | DI | CH | AN | VE | BA | MA | JA | MI | TE | BR | ZA | IN | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JO | ― | 5 | 5 | 4 | 7 | 6 | 6 | 7 | 5 | 6 | 8 | 6 | 7 | 6 | 7 | 8 | 8 | 7 | 8 | 7 | 123 |
| PO | 5 | ― | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 8 | 6 | 7 | 7 | 114 |
| FA | 5 | 4 | ― | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 | 5 | 8 | 112 |
| AX | 6 | 5 | 5 | ― | 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 110 |
| ED | 3 | 5 | 5 | 4 | ― | 5 | 7 | 3 | 7 | 5 | 6 | 7 | 6 | 5 | 7 | 7 | 5 | 6 | 6 | 7 | 105 |
| SL | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | ― | 3 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 7 | 101 |
| SO | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 7 | ― | 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 6 | 6 | 7 | 5 | 5 | 7 | 6 | 99 |
| KY | 3 | 3 | 5 | 4 | 7 | 4 | 4 | ― | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 8 | 7 | 7 | 4 | 7 | 7 | 6 | 99 |
| DI | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 6 | 5 | ― | 5 | 5 | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 5 | 98 |
| CH | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | ― | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 97 |
| AN | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | ― | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 7 | 95 |
| VE | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | ― | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 7 | 92 |
| BA | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 3 | 5 | 5 | 4 | ― | 6 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 92 |
| MA | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | ― | 5 | 5 | 8 | 5 | 6 | 8 | 88 |
| JA | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | ― | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | 88 |
| MI | 2 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | ― | 5 | 5 | 6 | 6 | 82 |
| TE | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 2 | 3 | 5 | ― | 5 | 6 | 6 | 79 |
| BR | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | ― | 4 | 5 | 79 |
| ZA | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 6 | ― | 4 | 76 |
| IN | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | ― | 67 |

ダントツのトップは何とジョニー！ この台を含む3台で1位、残りの1台も3位と獅子奮迅の活躍を見せている。東京近郊ではあまり目立たないジョニーだが、モンテカルロでは研究が進んでいるのか!? そのほかでは、エディ、ファウスト、ポチョムキン辺りが全体的に高い順位をキープ。ここは安定といったところか。

## パチ&ケンちゃんの 今日も明日もエキサイト!!

### 激しいキャラ相性 それもまた楽し……

パチ　ケンさん、聞いてください。最近、ちまたですごく梅喧が増えたんですよ。

ケン　俺も最近使ってるよ。

パチ　あのキャラ強くない？　苦手キャラとか居るの？

ケン　うーん、ポチョムキンが結構イヤかな。

パチ　マジで!?

ケン　要の畳返しがF.D.B.で返されてキツいんだよ。

パチ　空中からは？

ケン　➡+P、➡+K、しゃがみHSで撃墜されるね。

パチ　そうなんだ。『GGX』ってさ、一般的に弱いといわれてるキャラでも上位キャラと渡り合えたりするよね。

アクセルの長いリーチの前に、機動力の低いポチョムキンは近付くことすらできず……。

ケン　そうだね。キャラごとの相性が、ほかのゲームより色濃く出てる気がするよ。

パチ　よく聞く辛い組み合わせって何があるかな？

ケン　この前大会で見たけど、ポチョムキン対アクセルがホントすごいと思った。

パチ　どこらへんが？

ケン　ポチョムキンは近付こうとしてるんだけど、アクセルに➡+K、立ちP、鎌閃撃とかで一生追い返されてたよ。

パチ　想像できるなぁ(笑)。そうそう、ザッパ対エディは相当キツいよ。マジでキチィ。

ケン　そうなの？　確かに機動力が低いから、インヴァイトヘルとかキツそうだね。

パチ　そうなのよ。地上からは全く近付けないんだよね。それで、空中から行くと……。

ケン　シャーク！

パチ　そうそう(笑)。一芸に秀でたキャラって、そこを封じ込められるとねぇ。

ケン　そうだね。でも、全キャラが互角に闘えると、それはそれで何か物足りないよね。じゃあパチさん、そろそろ俺の梅喧と対戦しようよ。

パチ　おう、パチムキンでお相手するよ(笑)。

ケン　や〜め〜て〜!!

地上戦はインヴァイトヘルがキツく、跳び込んでもジャンプ攻撃が弱いので……。

**そのほかの面白ムーブは？**：梅喧に次ぐ面白ムーブキャラ(?)がエディ。HSエディ召還の入力ミスで召還直後にドリルスペシャルを設置してしまう、HSインヴァイトヘルの後に出せないタイミングで再度HSインヴァイトヘルを出そうとして立ちorしゃがみHSに化ける(しゃがみS後がありがち)、といったムーブが代表的だ。厳しくチェックしよう。

# 全国大会予選、ついにスタート!!

## ～開幕東京3連戦リポート～

夏休み突入とともに幕を開け、激しい盛り上がりを見せている『GGXX』全国大会。キャラ相性が激しいといわれる本作だが、開幕の3大会の結果は？

## 7・21 サミーズストリート118

開幕戦となるサミーズストリート118（王子）大会には、94人が参加。激戦が続く中、安定した闘いぶりで優勝を果たしたのは、『GGX』全国大会3位の実績を持つエディ使いのJ.T氏。準優勝はディズィー使いのT・S氏となった。

| | |
|---|---|
| 優勝 | J.T（エディ） |
| 準優勝 | T・S（ディズィー） |

パチ対DIEちゃんという因縁の（？）兄弟対決も実現。ここはパチが制したが、残念ながらベスト8で敗退。

世界で初めて決勝大会へのキップを手に入れた漢たち。右がJ.T氏、左がT・S氏だッ。

## 7・27 ビートライブ

町田ビートライブの大会には、何と150人ものプレイヤーが集結。その狭き門を通過したのは、ヴェノム使いの舛谷氏とザッパ使いのエディ氏だ。特に、ランダム過ぎて厳しいといわれているザッパでの決勝出場権獲得はお見事！

| | |
|---|---|
| 優勝 | 舛谷（ヴェノム） |
| 準優勝 | エディ（ザッパ） |

見渡す限り人だらけ。熱気による激しい室温にも負けず、ハイレベルな闘いが展開された。

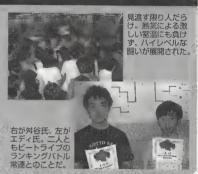
右が舛谷氏、左がエディ氏。二人ともビートライブのランキングバトル常連とのことだ。

## 7・28 サミーズストリート156

相模大野にあるサミーズストリート156では116人がエントリー。息の詰まるような大接戦が相次ぐ決勝トーナメントを制したのは、イノ使いのやまざき氏。そして7・14の公式大会優勝者のkaqn氏が準優勝に滑り込んだ。

| | |
|---|---|
| 優勝 | やまざき（イノ） |
| 準優勝 | kaqn（梅喧） |

イノ、梅喧、ヴェノムなどの活躍が目立った。キャラの勢力図はまだまだ分からない!?

左がやまざき氏、右がkaqn氏。両者共空中投げを非常にうまく使っていたのが印象的。

## 決勝大会は11月3日に決定!!

決勝大会が行なわれる「第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル」の開催日＆会場が決定。11月3日（日）、品川インターシティホールで開催されるぞ。決勝大会以外にもさまざまなギルティ関連イベントが予定されているので、見逃すのはもったいない。今からスケジュールを調整しておこう。

**全国大会＆各種イベントの最新情報は公式サイトでチェック！**
**http://www.guiltygearx.com/**

---

## 『GGXX』全国決勝大会出場権争奪戦 参加登録用紙

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 会場（どちらかに○を付けてください） | 第40回AMショー ・ TGS2002 | | | | P157のエントリー券を貼ってください |
| フリガナ / リングネーム | | 使用キャラ | | | |
| フリガナ / 本名 | | 年齢 | 才 | 自宅電話番号 | |
| | | 性別 | 男・女 | 携帯電話番号 | |
| 住所 | 〒 | | | | |
| メールアドレス | | | | | |

※必ずP157にあるエントリー券を貼付してください。エントリー券の無い場合は無効となります。

## 秋のゲームショーにて『GGXX』大会開催!!

今秋のアミューズメントマシンショーと東京ゲームショウにて、アルカディアの読者を対象とした『GGXX』の大会が開催されるぞ。しかも、優勝者には全国決勝大会の出場権が授与されるのだ！

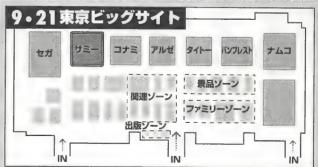
参加希望の方は、左の登録用紙**（コピー可）**を切り取り必要事項を記入、P157にあるエントリー券**（コピー不可）**を貼付して、各会場のサミーブース受け付けにある登録用紙BOXに投入しよう。抽選で16名が参加できるぞ。なお、参加には身分証明証（学生証・免許証など）が必要なので忘れずに。

## 東京ゲームショウ2002大会

### 9・22 幕張メッセ

スクウェア　タイトー　エニックス　物販ゾーン　マイクロソフト　サミー　コーエー　NTTドコモ　PCCW　4～7ホールへ　IN

イベント会場：日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
登録受け付け：9月22日（日）10：00～11：30
※抽選結果発表、大会開催時間などの詳細は当日サミーブースにて発表

## 第40回アミューズメントマシンショー大会

### 9・21 東京ビッグサイト

イベント会場：東京ビッグサイト 東1～3ホール
登録受け付け：9月21日（土）10：00～11：30
※抽選結果発表、大会開催時間などの詳細は当日サミーブースにて発表

# 全曲制覇を目指せ!!

## ノーマルスタイルに4曲目出現

通常、ノーマルスタイルは3曲クリアするとゲーム終了。だが、3曲目に難度6以上の曲を選び、ジャストレート50%以上でクリアすると、エキストラステージに進むことができる。驚異的な難度のエキストラ曲、キミにクリアできるか？

エキストラ曲は「モトスス」、「スプラッターハウス」、「ドラゴンバスター」の三つ。いずれも難度8！

## インプレッション

最近のお気に入りは、難度7の「ギャラクシアン3」。流れるようなメロディは、何度遊んでも快感。ぜひ遊んでみて！

**いわゆる「音ゲー」でありながら、高いアクション性を合わせ持つのが本作の特徴。リズムに合わせてボタンを押すだけでなく、キャラクターの移動ルートや連鎖（チェイン）の組み方を考えるのが楽しいゲームなのだ。すべてのキャラで全曲制覇を目指し、研究を重ねていこう！**

テクニクビート
- ■メーカー：アリカ
- ■ジャンル：テクノアクションパズル
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発 売 日：2002年6月28日（稼働中）
- ■[illegible]：システム246

Text：[illegible]之字元郎

破壊力満点の重量級

## ウィリーで遊ぼう

前回のハッシーに続き、今回も操作にクセのあるキャラを攻略。ニッティーやレインなど、スタンダードキャラにはない「重さ」をどう補うかが問題だ。

足が遅い上に、移動系アクションも持たないウィリー。まさに重量級である。

本作に登場する全6キャラは、「キャッチタイプ」とそれ以外のタイプに分類される。キャッチタイプとは、固有アクションでマーカーを持ち運ぶことができるキャラのことで、マーカーを連鎖させるために立ち止まる必要が無いのが最大のメリットである。今回攻略するウィリーも、このカテゴリーは[illegible]プに入るのだが、[illegible]度は非常に遅い[illegible]ォーが利きやすい[illegible]キャッチタイプの[illegible]とん活かすことが[illegible]だ。ウィリーで遊ぶ[illegible]いきなり目当ての[illegible]前に、ニッティやレインで[illegible]しておくことをオススメしたい。

## スーパーアクション「ビッグウェーブ」の特徴

ウィリーを中心に巨大なラウンドウェーブ（Aボタンを押したとき足元に出る円）を発生させる。また、この間通常のラウンドウェーブも、押すだけでジャスト判定になる能力を持っているため、長い時間フォローが可能なのだ。

ビッグウェーブに触れたマーカーは、すべてジャストで反応する。

## 基本性能も要チェック!!

### ①移動速度が遅い

足の遅さはハッシーといい勝負。ただし、ハッシーにはスライディングという高速移動手段があるため、実質的なワースト1はウィリーと考えて間違い無い。マーカーを反応させたら、常にフィールド中央に戻るクセをつけておこう。

フィールド端は危険。逆側にマーカーが出現したら間に合わないぞ。

### ②ラウンドウェーブが大きい

ラウンドウェーブの大きさは、トーンコード（マーカーの同時反応。ボーナスあり）の狙いやすさに直結する。ウィリーの場合、マーカー同士の距離が近い場合はチェインよりトーンコードを狙おう。

大きなラウンドウェーブは、マーカーが密集した場所で役に立つ。

## アクション「リフト」の特徴

### ①隣接しているマーカーは、まとめて持ち上げることができる

複数のマーカーを同時に持ち上げられる点が最大の特徴。もちろん、持ち上げたマーカーは一つ反応させるとすべて同時に消える。マーカーを「点」でなく「面」としてとらえ、チェインを狙いやすいポイントを探そう。

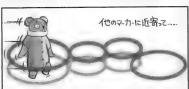
### ②一度持ち上げたマーカーも、降ろせば再びくっつけることができる

テクニク初心者にありがちなのが、「一度持ち上げたマーカーは降ろせない」という思い込み。言うまでも無く、それは大きな誤解で、実際は（時間に余裕さえあれば）何回でも同じマーカーを持ち上げたり降ろしたりできる。しかもウィリーの場合、降ろしたマーカーがほかとくっつけば、より大きなカタマリになる。それを再び持ち上げて運べば、巨大なチェインを狙いやすいというわけだ。

なお、本作におけるチェインボーナスは、各曲で獲得した最大チェイン数×300点。一見、細かいチェインは狙う意味が無いように感じられるかもしれないが、マーカーの反応回数を減らせるというメリットは大きい。ジャストレートを上げるために細かなチェインもなるべく狙おう。

**ウィリーのオススメ曲：**今回ピックアップしている曲は難度6のペラポーマンだが、ウィリーのゲーム性を理解するには難度4のリッジレーサーがオススメ。連続したマーカーでチェインを組むポイントが多数用意されているので、楽しく遊べるはずだ。逆に、単発マーカーの多いF/A（同じく難度4）などは、移動が忙しくてウィリーには向かない曲といえる。

## 今月のピックアップ曲

# BERABO MAN
## ～ベラボーマン～
（難しさ：★★★★★★）VERY HARD

**原作はどんなゲーム？**
1988年に発売された横スクロールアクションゲームで、正式名称は『超絶倫人ベラボーマン』。ストーリーは、アルファ遊星人の力を借りて正義の超人ベラボーマンに変身した保険会社社員が、東京都の科学者「爆田博士」を倒すための下町を舞台に大活躍するというコミカルなもの。操作系に特殊なボタンが採用されており、押した強さで攻撃のリーチが変わるのも特徴的

難度6だが、コツをつかめば比較的カンタン。マーカーの数も多く、ハイスコア狙いにも適した曲といえる。最大の見せ場は中盤の連続マーカー地帯。パターンを覚えて50チェインオーバーを狙え！

| 曲データ | | |
|---|---|---|
| | マーカーの数 | 112 |
| | ビートマーカーの数 | 28（反応84） |
| | 合計 | 103（反応196） |

### 1 START

[illegible]

### 2

[illegible]

### 3

8は単体で反応させる。[illegible]11のビートマーカーもそれほど難しくないはず。

### 4

[illegible]れるかな？

### 5

[illegible]

### 6

[illegible]

### 7

[illegible]

### 8

[illegible]運んで反応させる。都合3チェイン。

### 9

ここもマップ8とほぼ同じ。30を反応させたら、33に備えてフィールド中央に移動しておくこと。

### 10

一つずつ反応させても何とかなる場面だが、35を37とチェインさせると少し楽になる。

### Point! 走りながらビートマーカーを反応させる

ウィリーは、マップ4のような配列が苦手。こういった配列の場合、足の速いキャラなら12のビートマーカーは13の上まで運び、「停止して」反応させるのがセオリー。しかし、足の遅いウィリーだと12を「走りながら」反応させる必要があるため、ジャストを狙いにくいのだ。さらに、実際には14のビートマーカーをチェインに巻き込まないように、移動距離を調節する必要まである。しっかり練習しよう。

14を巻き込まないように注意せよ。

**テクニク事典** **エキストラ曲狙い！**：ノーマルスタイルでエキストラ[illegible]だけでジャストレート50%突破は確実。もちろん、逆[illegible]

## Point 全曲中でも屈指の巨大チェインポイント

マップ12～14のチェインでさらにスコアを伸ばしたい場合、マーカーの間に運ぶビートマーカー（60や73など）が重要だ。これらは、チェインに組み込む前に1回反応させることによって、ステージ終了時の「GETPOINT」ボーナスがわずかながら上昇する。足の速いキャラで遊ぶ場合はぜひ試してみよう。

つなぎに使うビートマーカーで地味にスコアアップを狙える。

**11** 38と39は単体で反応させる。41は42に重なる地点まで運び……

**12** 巨大連鎖がスタート。41の反応タイミングはマーカー53個分の点数に影響するので慎重に！

**13** マーカーの切れ目にビートマーカーを運び、チェインを維持。どれをどこに運ぶべきか、きちんと覚えておくこと。

**14** 最後に83を92にくっ付けて、53チェイン完成。チェイン終了後すぐに右下に移動し、94のビートマーカーを反応させよう。

**15** 95と96はチェインで反応させるが、97のビートマーカーを巻き込まないように注意。98～100も同様の手順で。

**16** 101～103までは難しくないはず。104はキャッチした後、左下に移動しつつ反応させ、105～111にくっ付けて8チェインを狙う。

**17** 展開はマップ16と似ている。113を115付近まで運んで反応させ、8チェイン。

**18** 122と123、124と125で反応させ、それぞれ2チェインずつ獲得。

**19** ここも2チェインずつ狙っていく。ウィリーの足でも十分間に合うはず。

**20** 130を単体で反応させたら、131をキャッチ。132の上まで移動しつつ4回反応させる。

**21** 133をキャッチして134の上まで移動し、2チェイン。135に備えて、すぐに右へと移動しよう。

**22 FINISH** 140のビートマーカーを4回反応させるのは不可能か？ 135は136～140とチェインさせるのが手堅い選択だ。

### ウィリーでハイスコアを狙うには？

ウィリーの場合、リフトを使ったチェイン狙いに注目しがちだが、最もスコアに差が付くのはトーンコード。トーンコードはチェインと違い、取れば取るほどスコアが上がる。ラウンドウェーブの大きさを活かし、狙える場所はどこかよく研究してみよう。

一方、足の遅さが災いし、ジャストレートは上げにくい。ニッティーで90％近く狙える曲でも、ウィリーは60％……ということもしばしば。まあ、逆に言えばそれだけスコアを高める余地があるということなのだが……。

ジャストレートの向上は特効薬……

**テクニク事典** **エキストラ曲について：**エキストラ曲の表示難度はいずれも8だが、曲ごとに難しさの差はある。筆者の印象では、難しい方からスプラッターハウス→モトス→ドラゴンバスターといった感じ。特に、スプラッターハウスの難しさは筆舌に尽くしがたく、ウィリーなどではクリア不可能かと思わせるレベル。よほど腕に自信のある人以外は、選ばないほうがいいかも？

# レイジの夏はグルーヴマスターになるまで終わらない！

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
■メーカー：開発・ノイズファクトリー／エボガエンタテイメント
販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア
■ジャンル：2Dタッグ格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年6月6日発売（稼働中）
■使用基板：MVS

Text：UYZ

今回は、コンピューター戦はラスボスを攻略、対戦攻略では最強と目されるキャラを徹底攻略しちゃいます。極限まで遊び尽くして、シンプルだが奥深い「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」の世界を隅ずみまで堪能しちゃってください！

## 基本操作一覧

前進、後退、しゃがみ、ジャンプ：該当する方向へレバーを入力
小ジャンプ：レバーを↑要素（↖、↑、↗のいずれか）へ短く入力
中ジャンプ：レバーを↓要素（↙、↓、↘のいずれか）へ入力後、一瞬だけ↑要素へ入力
大ジャンプ：レバーを↓要素へ入力後、↑要素へ入力
ダッシュ：素早く→→へ入力
バックステップ：素早く←←へ入力

## シャドウ・ドラゴン

発生の早い必殺技で、通常技げの追撃としても使ってくる。ダメージがかなり大きい。

## ドラゴン・スラッシュ

判定が大きく、跳び越えるのが難しい飛び道具。よく連発してくる。

## アース・ドラゴン

地面から光の円柱が上に伸びる必殺技。相打ち狙いで使ってくるので注意。また、空中ガードできないことも覚えておこう。

## 最強のアイツが君を待つ！

# ヨハンを倒せ!!

強力な多種の飛び道具やリーチの長い下段のけん制技など、スキの無い技で圧倒的な強さを誇る最強ラスボス「ヨハン」。ここではヨハンを紹介&徹底攻略しちゃいます。最後の難関でつまずいていた君も、これで必勝間違い無し！

## ラスボスの特徴

ヨハンの必殺技はどれもスキの少ないものばかりな上、リーチの長い下段技もあるので、中間距離で闘うのは厳しい。また、目立たない強さの秘密として、回転率の高いゲージため能力がある。相打ちでも、ヨハンのゲージがどんどんたまっていくことも考慮して闘おう。

## 超必殺技

## ドラゴン・ナイトメア

超必殺技で、両サイドに光の刃を飛ばす技。ある行動でこの技を誘うことが、ラスボス戦の必勝パターン（後述）。少ないチャンスを活かして、勝利をつかめ！

## ラスボス戦の基本三カ条

●安易なチェンジは禁物！
相手の飛び道具に合わせるなど、相手のスキにチェンジを合わせるようにしよう。

●警戒！ アース・ドラゴン
この技は空中ガードができない強力な技。この技が来たら、最低でも相打ちのジャンプ攻撃を出しておこう。

●ゲージがたまったら注意！
ヨハンはガードキャンセル攻撃が強力で、ゲージため効率がいいので、地上戦で闘うのは厳しい。特に足払いは的にされやすい。ジャンプ攻撃をガードされた後などは、ガードをする選択も必要。

これがヨハンのガードキャンセル攻撃。ゲージがたまっている場合は警戒しておこう。

## 必勝パターン！

左にある連続写真が、対ヨハン戦の完全パターン。一度決められれば、後は繰り返すだけ。着地後に技を重ねるパターンは途中でも有効なので、覚えておくといいぞ。

ヨハンにゲージがある状態でスタート。遠距離で特殊技を出すと

「ドラゴン・ナイトメア」を出してくるので前転を使って避けよう。

ヨハンは硬直中。ここにC+Dを当て、空中コンビネーションへ。

着地後立ちA一発だけで追撃。この後にC+Dを出すと

着地に重ねたC+Dが当たる！ この繰り返しでパーフェクトだ！

R.O.D.事典　**必勝パターン補足**：特殊技でヨハンの「ドラゴン・ナイトメア」を誘う場合、ププ、オニ、アニーの3キャラは難度が高くなる。なぜなら、特殊技が硬直の長いものしか無いからだ。相棒がこの3キャラの場合、早めのチェンジでほかのキャラでヨハンを攻略する方が簡単だ。この3キャラでも不可能ではないけどね……。

## 今月のキャラピックアップ

# 実はイケてるキャラも多数!?

Text：ハメコ。

とりあえず、見てからガードされることはなさそうな早さの中段攻撃、小ジャンプ昇りB。

超必殺技でキャンセルして大ダメージ。普段はフォーレン・エンジェルでOK。

凶悪なファッションをしているカサンドラ。実は凶悪なのはファッションだけではなく、昇りフォーレン・エンジェルを駆使したゲージため能力もかなりのもの。ためたゲージはガードキャンセルか、中段となる小ジャンプ昇りBキャンセルフォーレン・エンジェルorホワイトウェイブに費やそう。下段はしゃがみDを主力にするといいだろう。

**カサンドラ**

青い炎を操る主人公の一人ビリーは、ヒット時は連続技を決めることができ、ガードされたとしても少し不利になるだけというDブルー・レイジ二発止めが強力。密着状態で不利なため、投げで反撃される感があるが、なぜかコマンド投げ以外で投げられることが無い。逆に投げ勝つことすらも可能。相手のゲージに注意してどんどん使っていこう。

強力なブルーレイジ二発止めを多用していこう。この技以外は使いづらいし……。

ガード後近い間合ではあるが、なぜか投げられない。ただし、コマンド投げには要注意！

**ビリー**

隠し技のキック連打（キックボタン連打）。全段ガードさせれば反撃を受けない便利な技。

ガードされたら削っておき、ヒット時は追加攻撃まで出してダウンを奪おう。

少女趣味の方々には人気がありそうなププ。必殺技はどれもスキが大きいため、↖+Bのフォローに苦労していることと思う。そこで隠し技であるキック連打の登場。二発目からキャンセルで出せばまず全段ガードさせることができ、反撃を受けない上、削り量もかなりのもの。また、ヒット時は↓↖→+BorDでダウンを奪える追加攻撃を出せるぞ。

**ププ**

足元の判定が無く、リーチが長い遠距離立ちD。適度に振ってけん制していこう。

これで負けたらホントムカツク ジャンプB。ダメージが意外に高いのもいい感じ。

スーパー全身タイツマン、ラデルは全体的に技の硬直が長め。そのため、安易にキャンセル必殺技を出すと反撃を受けまくってしまう。従って、中距離で遠距離立ちDや、中ジャンプ攻撃でのけん制が主軸となる。近距離での主力となるヘッド・エグゼキューションからはデュプレックスで追撃が可能だ。また、後ろ小ジャンプ昇りBは中段になるぞ。

**ラデル**

### ハメコ。&パチの編集中記 ～超特別出張版～

ハ：ファチス……おっと、パチ先生、ガーキャンきたねぇ～よ。
パ：るせー、ゲージ使ってるんだからこのくらい強くてもいいだろッ！
ハ：まじめにガーキャンってどう対処するのがいいんだろう？
パ：ガードキャンセル攻撃の動作中は投げられ判定あるから、スキの少ない技をガードさせて投げ、がいい感じだぞ。ただ、ビリーとかガーキャンの出が早いキャラにはちょっとキツイから、そういうときはガード安定だな。
ハ：出させてゲージ使わせるってのが重要だね。
パ：アリスたんがいるとガーキャンくらって死ぬ可能性もあるし(笑)。
ハ：ってゆーか、ずっとそれで殺されてるんですけど……。やっぱ、ガーキャンきたねぇ～よ。

投げられ判定はあるので投げよう。やられる側は抜け入れ込み必須？

お前デカ過ぎだろ！　と言いたくなるアブボ。基本はしゃがみAにベアー・グラップを入れ込み、固めていく戦法が凶悪。これにただのベアグラップを交ぜていくと完璧だ。壁にぶつけて、C+Dを決めた後や、↖+A二発目からはDレイルロードでキャンセル、ダメージアップを図ろう。通常技はスキがデカイので、とにかくベアグラップを執ように狙っていこう。

しゃがみ小パンチはアブボの通常技の中ではスキが少なく使いやすい。これを主軸に……。

ベアー・グラップを入れ込む。すかりモーション無しのコマンド投げってどんなですか？

**アブボ**

R.O.D.事典　**ガーキャン確定**：エリアス、アブボのガードキャンセルはしゃがんでいれば無効化できる。従って、この2キャラに対してはしゃがみDなどを多用しても問題は無いぞ。

## これを読めばすべてが分かる！

# アリス最強伝説

### レイジ界NO.1キャラ？

周知の通り、レイジ界を象徴するキャラといえばやっぱりこの人。そんなアリスの魅力に迫りつつ、強さを体験しよう！

## 10分で覚える？ アリス講座

基本的には遠距離で様子を見つつ、弱イート・イットを出しておく。この技は強力な攻撃判定を持つ上に、空振り時のスキも少ない優秀な技。けん制、対空に使えるだけでなく、ゲージためめの効果もあるので、連発していこう。それに加え、飛び道具の弱トゥインクル・トゥインクルをたまに出していくと効果的だ。

パワーゲージが1本以上たまったら、相手の攻撃をガードし、ガードキャンセルで反撃を狙う。この後、壁ヒットからの追撃を決めることがアリス最大の狙いになる。

### ●固め連係

接近戦では、しゃがみC→↓+Aキャンセル弱ライジング・ヘルの連係を使う。弱ライジング・ヘルをガードされた後は、しゃがみCが連続ガードになるので、画面端や壁に追い込んだ状況なら、固め続けることも可能。↓+Aと弱ライジング・ヘルの間が空いているため、割り込まれる場合もあるが、すき間が短いので、割り込もうとして逆に攻撃をくらうといったことも多いぞ。また、ゲージため効率が非常に高い上に、ガード時の相手はゲージがたまりにくいので、ゲージが無いときや、開幕は積極的にこの連係を仕掛けていこう。

### ●ガード崩し

相手のガードを崩すには、下段のしゃがみBと、中段の中ジャンプ昇りD→↓+Bキャンセル弱ヘッズ・オフという連係が有効。後者は発生が早いため見切りづらく、ヒット時はダウンを奪え、ガード時も攻めを継続できるので、上記の連係と併せて使うこと。

### ●連続技

ぜひとも覚えてもらいたいのがC+D→空中コンビネーションBACDD→キャンセルジャンプ中↓+Bという連続技。この連続技は、最後のジャンプ中↓+Bをスカし、地面へ素早く着地するのがポイント。この後は、超必殺技のレッド・ローズからデュプレックス、再度C+Dなど、どんな攻撃でも追撃が可能。なお、アニー、オニ、プーパ、エリアス、カン・ジャエモ、ジミー以外のキャラは、空中コンビネーション5発目後のジャンプ中↓+Bにディレイを掛ける必要があるので注意。壁ヒット後の追撃に狙うのが実践的だ。

「出しておけばOK」のお手軽弱イート・イット。ゲージため効率も高くかなり強力だ。

パワーゲージがたまったらガードキャンセル重視。しゃがみDには確実に決めよう。

弱ライジング・ヘルをガードさせた後は有利。画面端近くに追い込んだ状況なら…

しゃがみCが連続ガードに。ゲージため効率も非常にいいので、積極的に仕掛けるべき。

お構い無しでジャンプ中↓+Bにつなげる。ヒット時は起き攻めへ移行。

ガード時はここから弱ヘッズ・オフにつなぎ、攻めを継続。これをメインにしよう。

凄まじいスピードで繰り出せる中ジャンプ昇りD。仮にガードされても…

ジャンプ中↓+Bで素早く着地する。着地後のスキは少ないので、あらゆる追撃が可能。

## 神に抗ってみる？ VS. アリス

この最強キャラへ対抗するにはどうすればいいのか？ できる限りの可能性を探ってみたぞ。

まず、最初に注意したいのは壁の有無。基本的に乱入した側の一人目（同時にキャラ選択をした場合は、アリスを一人目に選ばれた場合、ジミー、ソニア以外を選ぶとアリスステージ）のステージが選ばれるので、壁の無いステージとなるラデル、アニー、ミスター・ジョーンズ、カン・ジャエモのうち一人が居ると楽。

また、これらのキャラを選ばない場合は、ゲージがたまらないうちに壁を破壊するなどの工夫が必要。弱イート・イットがギリギリ届かない位置で待ち、空振りに合わせて攻撃するといった対策を取ろう。なお、ゲージがあるときはガードキャンセルを誘おう。先手必勝が重要だ。

壁の有無は勝敗を大きく左右する。ステージ選びから勝負にこだわりたい。

壁がある場合はコマンド投げのあるキャラをぶつけ、先手必勝でいくこと。

## アリスを引き立たせる朋友（ポンヨウ）は誰？

実質最強タッグとも呼べる組み合わせだが、現状ではペペorソニアがオススメ。ペペはコマンド投げ→壁→チェンジ前転→C+Dが強い。アブボでも同様の連係ができるが、総合力の優れたペペをオススメしたい。

また、ソニアもコマンド投げを持っているが、単純に立ち回りが強いので、2人分以上の戦力を発揮できるだろう。

コマンド投げの恩恵が強いペペ。壁があるステージだと、この組み合わせは無類の強さを発揮するハズ。

**R.O.D.事典** コンビネーション攻撃がカウンターヒットすると……：コンビネーション攻撃がカウンターヒットすると、相手にやられ判定が残るのは周知の事実。アリスの場合だったら、ダッシュからコンビネーション攻撃での追撃も可能。対空のコンビネーション攻撃が相打ちになると起こりやすい。対空に使い、相打ち上等で出しておくのが非常に強力だ。常に狙おう。

# グランプリはいただきや！

# つっこみ養成ギプス ナイス☆ツッコミ™

© (株)ナムコ

つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：漫才ツッコミゲーム
■操作方法：ツッコミ3＋あいづち1
■発売日：7月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM 10

**最終回の今回は、3週目からオススメのネタを解説。華麗にツッコミ返して優勝を目指せ！**

Text：C・LAN

## 3週勝ち抜きは目前だ

今回紹介するのは、3週目・アメリカザリガニの「レストラン」。どのネタにしてもそうだが、どのツッコミポイントにも用意されている「正解」をしっかり把握して対応することが大事。単純に観客ノルマが増えたことで、ミスも許されなくなるのだ。また、ノリツッコミポイントは最低限忘れないように。2週目までにアイテムを温存してきたら最初に迷わず使い、最後のポイントでもう1回使おう。

ここが「イケテル」が取れるノリツッコミポイント。忘れずにうなずきで返そう。

## グランプリ獲得をこれで決めろ！

### アメリカザリガニ「レストラン」

この文字は あいづち ポイントです（ゲーム画面上では緑色の文字に対応）。
**この文字は** ツッコミ ポイントです（ゲーム画面上では赤色の文字に対応）。

二人「はいどーも！　よろしくお願いします」
平井（以下ヒ）「まー僕ら今売れてないんですけどね　売れたら高い店とか　行きたいねー」
柳原（以下ヤ）「そうやね」
あいづち
ヒ「店員も入り方がちがうで～　**いらっしゃいませ**」
あいづち
ヤ「あーええ声やね～　すみません　注文したいんですけど　よろしいですか？」
ヒ「はい！　あの～そちらで食券　**買ってもらえますか？**」
なんでやねん！
ヤ「高い店やろ高い店！」
ヒ「**じゃあ何になさいます？**」
あいづち
ヤ「えーじゃあこれでお願いします」
ヒ「あっわかりました　**シェフの気休めセットですね？**」
なんでやねん！
ヤ「普通のでええねん　普通のくれ普通の」
ヒ「わかりました　**骨休めセットですね？**」
やかましいわ！
ヤ「休ませるな！　働かせろ！　あのなぁもうええから　あのステーキセットでお願いします」
ヒ「わかりました　えーお肉のほうがですね　**焼き加減3種類ございまして**」
あいづち
ヤ「はいはいはい」
ヒ「順にレア　ミディアム　**ミートボールとございます**」
わけわからんわ！
ヤ「ステーキどこいってん」
ヒ「さあ」
ヤ「『さあ』やあらへん　焼き加減普通で　ミディアムでええねん」
ヒ「**はい？**」
あいづち
ヤ「ミディアムで」
ヒ「お客さますいません　**もう少し大きな声でお願いします**」
あいづち
ヤ「ミディアムで」
ヒ「**もっと！**」
あいづち
ヤ「ミディアムで!!」
ヒ「**もっと!!**」
あいづち
ヤ「ミディアムで!!!」
ヒ「あ～あダメだダメだ！　お客さま　そんな声じゃ　厨房には届きませんよ」
やかましいわ！
ヤ「やかましいわ！」
ヒ「はい」
ヤ「お前が行けやお前が！」
ヒ「**私がですか？**」
なんでやねん！
ヤ「当たり前やろ　お前以外に誰が行くねん」
ヒ「**だるいがなぁ**」
なんでやねん！
ヤ「だるいがなぁちがうやろ！」
ヒ「お前いけやっ！」
ヤ「お前いけやちゃうやろっ！　お前の仕事やそれがぁー」
ヒ「はい、じゃあああの～　ドリンク付いているんですけども　**コーヒー、お紅茶どっちで？**」
あいづち
ヤ「コーヒーで」
ヒ「**アイス、ホット、どっち？**」
あいづち
ヤ「ホットで」
ヒ「**食前、食後、どっち??**」
あいづち
ヤ「食後で」
ヒ「**カップは普通のカップ　マグカップ??**」
あいづち
ヤ「普通ので」
ヒ「**砂糖は1つ、2つ??**」
あいづち
ヤ「1つで」
ヒ「**スプーンは???**」
やかましいわ！
ヤ「やかましいわ！　聞き過ぎや！」
ヒ「**曲げれますか？**」
わけわからんわ！
ヤ「わけわからんわ！　何聞いとんねん！　そんなの曲げれるか始めっから」
ヒ「えーっとですね　ご一緒にサラダバーは　**いかがですか？**」
あいづち
ヤ「じゃそれもお願いします」
ヒ「**サラダバー？**」
あいづち
ヤ「はい」
ヒ「**サラダバー？**」
あいづち
ヤ「はい」
ヒ「サッサッサッサ　サラダバー　サラダサラダバサラダバ　**ヒーサラダバ、ドゥーワ♪**」
あいづち
ヤ「ハイ♪」
ヒ「**サラダバサラダバ～♪**」
あいづち
ヤ「サラダバサラダバ♪」
ヒ「**サラダバサラダバ～♪**」
あいづち
ヤ「サラダバサラダバ♪」
ヒ「**サラダバダ、ヒ～♪**」
あいづち
ヤ「サラダバッ♪」
ヒ「**サラダバダ、ヒ～♪**」
あいづち
ヤ「サラダバッ♪」
ヒ「**やってませ～～～ん!!**」
あいづち・ノリツッコミ
ヤ「さいこう　**お前うたうまいな……**」
なんでも
ヤ「ってやってへんのかい！」
ヒ「あはぁー　気持ち良かった」
あいづち
ヤ「お前気持ちええの関係あらへんがな　何を言うとんねん」
ヒ「ではこの鉄板でお肉を　焼きます」
あいづち
ヤ「あっそうですか　いいですね」
ヒ「少々お待ちください……　**モ～～～！**」
なんでも
ヤ「そのままかい!!　もうええわ」
両「どうも！　ありがとうございました」

### ここがポイント

最後の週ともなれば、ネタも高度なものになってくる。この「レストラン」も例外やない。あいづちポイントが多いんは[illegible]やけど、かなーりテンポが早いんで気いつけなあかん。サラダバーの歌が始まったらノリツッコミの合図や。しっかり[illegible]して最後にツッコミを取るんやで！

ゲー事典　アイテムツッコミはタイミングがずれていても不発に終わることは無く「OK」の評価が下される。また、ツッコミどころでさえ使用すれば、相方に正解のセリフ（「なんでやねん」、「わけわからんわ」、「やかましいわ」のいずれか）で返してくれる。正解がわからない場合にも参考になるのだ。慣れないネタにはこまめにアイテムを使うのもいいかも。

# 驚異の11億over!!
# 蜂職人「長田仙人」

圧倒的なスコアでほかのスコアラーを寄せ付けず堂々の1位獲得。蜂の歴史を刻むのはやはり「長田」!

# 怒首領蜂大往生

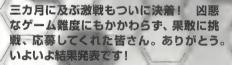
dodonpachi DAI-OU-JOU

ステージ数 2-5

スコア **1,182,223,400**

〔スコアネーム **DDP(蜂強化)**〕

*DDP(蜂強化)こと「長田仙人」受賞コメント*

一位取れてうれしいです。初めて『緋蜂』と出会ったときは、「正直これは倒せそうもないな」と思ったのですが、一カ月くらいプレイしていたら倒すキッカケが見えてきました。スコアトライアルで一位という目標が達成できたので、次は2周ALL、そしてスコアは13～14億くらいを目標にして頑張りたいと思います。

三カ月に及ぶ激戦もついに決着! 凶悪なゲーム難度にもかかわらず、果敢に挑戦、応募してくれた皆さん。ありがとう。いよいよ結果発表です!

怒首領蜂大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：4月17日(稼働中)
■使用基板：専用基板



**2位** スコア **846,001,140**

ステージ数 2-5 〔スコアネーム **kwsm**〕

**3位** スコア **816,579,220**

ステージ数 2-5 〔スコアネーム **6/15に出たスコア**〕

| | TYPE-A | | TYPE-B |
|---|---|---|---|
| ショット強化 | SND-アプデス-F.O | ショット強化 | [illegible] |
| レーザー強化 | [illegible]入院 | レーザー強化 | いまきち |
| エキスパート強化 | ブレインチャイルド KYT | エキスパート強化 | RPM-FKD (失敗) |

**PROFILE 【IKD】**

1968年、岡山県出身。『怒首領蜂大往生』の企画・プログラム担当。これまでの参加作品『V・V(ブイファイブ)』『BATSUGUN』『首領蜂』『怒首領蜂』『エスプレイド』『ぐわんげ』『プロギアの嵐』。

## 蜂の創造者 IKD氏 総評

この度はスコアトライアルに応募してくださった皆さん、どうもありがとうございました。[illegible]て物議を醸している2周目の[illegible]殺仕様です。今回はそのこともあって応募が極端に少ないのではないかと心配していました。が、何とか無事スコアトライアルを終了させることができました。残念ながらクリアは出ませんでしたが、これからも奇跡のクリアを目指して頑張ってください。今回のスコトラでは、このような難しいゲームにもかかわらず果敢にチャレンジしてくれた皆さんには本当に感謝しています。そこで当初上位50名を予定していたサントラCDプレゼントですが消印[illegible]の方々も含めた応募者全員にプレゼントしたいと思います。今回は本当にどうもありがとうございました。

本稿の指針

# 残機エクステンドの安定を目指せ

中型機の攻撃が厳しいステージ道中をノーボムで乗り切り、ランダム攻撃が厳しいボスに万全の体勢で望もう。面クリア時のエクステンドに成功すればいうこと無しだ。

勝利への三カ条
- ●道中はハイパーで乗り切れ
- ●ボスもハイパーが命綱だ
- ●何としてでもエクステンド

## 中ボス『雷爪（ライソウ）』

3種類の攻撃の内、ワインダー攻撃以外の二つは1周目とほとんど同じなので問題は無い。唯一危険なワインダーは中ボスの正面で待ち、攻撃が来たら少し右に動いて間に入る。そして中ボスの動きに合わせて右に動けばいい。

中ボスの真下正面で待ち、攻撃が来たら少し右に動いて写真のスキマに入る。左側のすき間は入るのが異常に[illegible]しいのでやめておこう。

烈怒「2周目の2面って…機八爪の攻撃がとにかくきついっていう印象があるが」

形状「確かにそうですね。でも自機を画面上部に移動させてオーラ撃ちを当ててやればあっけなく壊せますよ」

烈怒「えっ！ マジ!? それって危なくないの？」

形状「敵の位置さえ把握していれば逆にすごく安全ですよ。特に右端に撃ち込むと☆アイテムを出す、なかなか壊せない地上物などに有効です」

烈怒「ああ、あの大きなクレーターがある地点だな」

形状「あの場所では右端から出てくる水上戦車がやっかいですけど、八爪をオーラ撃ちで破壊→水上戦車の出現位置に重なって弾封じつつ破壊→八爪をオーラ撃ちで破壊って流れを繰り返せば、敵弾がほとんど飛んできません」

烈怒「ホントだ！ こうやるとスゲー楽になるな」

形状「後は、道中で問題なのは縦に長い地上戦車、龍顎のほかの敵との混合攻撃が難しいんで、地上の倉庫から龍顎が出てきて判定が出た瞬間にハイパーを使ってます。ハイパーを使ってオーラ撃ちで撃ち込んですぐに下がって、右に移動する感じ。次の龍顎は右端の水上戦車を壊して即撃ち込めば問題無いです」

地上の倉庫から龍顎が出現したら1ボスで取ったハイパーを発動し、オーラ撃ちでダメージを与える。

右端の水上戦車は出現位置で弾封じし、八爪はオーラ撃ちで壊せば、敵弾がほとんど飛んでこないので楽だ。

## 回転砲台の攻撃を見切れ！

ボス上部の回転砲台からの攻撃が開幕の一回以外ランダムの上に、ボスの位置も変動するので、必然的にアドリブが多くなることに注意。特に本体が画面下に迫ってきたときは弾のすき間も狭くなり、非常に避けにくい。

2-1ボス同様ハイパーを有効に活用し、弾避けを最小限に抑えていこう。具体的なパターンは下の囲みの通りだ。また、ボスは全面中唯一の地上物判定。自機が重なっても大丈夫なので積極的にオーラ撃ちを仕掛けていこう。

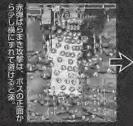
STAGE 2 BOSS
局地用浮揚戦車
百虎（ビャッコ）

本体の動きと砲台の向きによって、大きく難度が変化する厳しいボスだ。

## 発狂モードへの対処

ボスの体力ゲージが残り4割ほどになると、攻撃モードが変わって青弾の扇弾＋針弾→中央からの赤弾ばらまき攻撃になる。そのまま2割ほどまで体力を減らすと、最終形態の遅い青弾ばらまき攻撃がくるが、この攻撃モードの時間は短い。その後の青弾攻撃の弾数は多いが、基本的に見て避ければほぼ問題は無い。

赤弾ばらまき攻撃は、ボスの正面から少し横にずれて避けると楽。

最終形態は弾の密度が少ない場所を見付け、耐えるしかない。

## 開幕の針弾はハイパーを活用

回転砲台からの針弾攻撃のうち、開幕にくるものはすき間が少なく、軌道も非常に見切りづらいので非常に難しい。そのためハイパーを最低2個は持っていきたい。

まず、右側の回転砲台に重なり、左の回転砲台の弾が自機に近付いたらハイパーを発動し、無敵の間に画面下に抜ける。そして前から来る攻撃を避けるのだが、ボスにたどり着いたときハイパーメーターが7割前後だとゲージがたまって弾消しが起こるのでかなり楽になる。運が悪く、避けるのが無理そうだったら迷わずボムを撃とう。

ボス出現時から回転砲台の上に重なってオーラ撃ちし、ハイパーを発動。

針弾はハイパー発動時の無敵ですり抜けて、画面下へ一気に下がる。

弾消しが発生したら楽勝。発生しなかったらボムを使ってしまおう。

Strategic Accelerator

本稿の指針

# 目標：2面クリアで1億点突破!!

　必ずしも稼ぐ必要性は無いが、やはりコンボをつなげて高得点を稼ぎ出すのは気持ちがいいもの。今回は大きく点数が変わる2面のコンボと4面ボスの稼ぎを解説しよう。

勝利への三カ条
- 危険を最低限に抑えろ
- 本末転倒は避けよ
- 頭は生きてるうちに使え

## ハイパーの使い所は？
## 2面コンボ重点チェック

前半の大きなポイント2面道中のコンボ稼ぎを再検証してみよう。

烈怒「おっしゃあ〜！」
形状「何を激しく興奮してるんですか烈怒さん？」
烈怒「見ろよ！ ついに2面クリアで1億点超えたよ」
形状「やりますね〜。何かパターンを変えたんですか？」
烈怒「よくぞ聞いてくれた！ 前は2面って最後の地帯までハイパー使わずにためて、最後で5個発動してたじゃん？ あれを変えてみたんだよ」
形状「でも、最後のところはかなり稼げるのに……」
烈怒「それはその通りなんだが、まあ最後まで[illegible]。まずステージ開幕で1面から持ち越してきたハイパー15個をいきなり使うんだ」
形状「いきなりですか？」
烈怒「そうだ。といってもすぐ使うワケじゃなくて、画面左の方でギリギリまで粘ってから、右の方に出るヘリ[illegible]だ」
形状「なるほど」
烈怒「後は敵を撃ち過ぎないようにすれば、コンボをつなげること自体はかなり簡単。ショットでザコ戦車を撃つときはCボタンを軽く、ちょんちょん押すと少しずつ敵を壊せていい感じだ」
形状「その後はどうするんですか？」
烈怒「またハイパーをためて最後の場所で使うのさ。そこまでで3個は出るからな」
形状「でも今計算してみたんですけど、以前のパターンとあんまり変わりませんよ」
烈怒「なんだと！」
形状「多分、最後の場所で差が開いているからだと思います。中型機などの固い敵にハイパー使用中のレーザーを当てると、ヒット数も上がるし点数も回ってますから。意外とバカにならないんですよ」
烈怒「前半をハイパー無しでつなげるコツってあるか？」
形状「コンボが切れやすいのがA地点の龍顎がらみの場所でしょうね。僕は1の龍顎にレーザーで撃ち込んだまま、その右にくるザコヘリにつないで右側のザコ戦車を撃って、またさっきの龍顎→上の水上戦車につないでます」
烈怒「ほかにヤバイとこは？」
形状「B地点の中央にある地上物から横に出てる戦車へつなぐ場所も、要注意です。僕は地上物に接近してオーラ撃ちを当てたまま、少しずつ右に動いて地上物と戦車を同時に撃つ感じで安定してます」
烈怒「なるほど。ショット[illegible]化以外はそれもいいな」

①龍顎にレーザーを当てたまま、ザコヘリが来たらそのまま右に移動。

②右のザコ戦車群を少しずつ撃ってから龍顎を壊し上の水上戦車につなげる。

## ハイパーをぶち込め!!
## 4面ボス、3万ヒットオーバー

ボスの形態変化を待つため、時間はかかるが見返りは十分！

烈怒「あれ？ 形状なんで撃たないで4面ボスで粘ってんだ。早く倒せよ」
形状「まあそういわずに見てくださいよ」
烈怒「おおっ！ ボスの形態が変わったじゃん」
形状「で、歯車ビット待ってハイパー使えば……」
烈怒「そうか！ 撃ち込まずに時間で形態が変わった分ボスの体力ゲージが多く残っているんだな」
形状「で、さらにボムを0にすればたまったハイパーアイテムが出てくるんで、また回収して使えばいいんですよ」
烈怒「おい形状！ ヒット数が0に戻ったぞ！」
形状「落ち着いてください烈怒さん。9999ヒットを超えて表示が0に戻っただけです。内部ではちゃんと計測されているから大丈夫ですよ」
烈怒「そ、そうか。[illegible]かすなって感じだ」
形状「なぜかこのボスだけ時間で形態が進むんですよ。歯車ビットにオーラ撃ちで効率よく撃ち込めば、3万ヒットは超えます。1ヒット当たり3千点なんで、3万ヒットだと9千万点ってとこです」
烈怒「すげえな！ 俺も次から絶対狙っていくよ」

①ハイパーをぶち込[illegible]トを撃たずにひたすら攻撃を避ける。

②攻撃[illegible]で、ハイパーオーラで歯車に撃ち込む。

③[illegible]とまたゲージ分のハイパーアイテムが出るのでまた繰り返す。

④歯車ビットのみに撃ち込[illegible]は1億弱の点数を獲得できるのだ。

## ついに最終面。毎度おなじみ アレン軍曹倒しとく？

メタルスラッグ4

# METAL SLUG 4



### IMPRESSION

パターンを覚えればだれでもエンディングが見られる本作。数少ないアクションゲームとして長い間稼働していることが多いので、設置してあるお店を見つけたらしばらく腰を据えてトライしてみよう。先に進む面白さがたんのうできるはずだ。

***ついにFINAL MISSIONへ突入！　長い戦いに終止符を打ちたいが、今回は中ボスであるあの懐かしのキャラまでを攻略していく。道中は比較的楽だが、最終戦に向けて油断をしないように。***

Text：MVP

| メタルスラッグ4 | |
|---|---|
| ■メーカー | メガ エンタープライズ |
| ■ジャンル | アクション |
| ■操作方法 | 8方向レバー＋3ボタン |
| ■発 売 日 | 2002年3月27日（稼働中） |
| ■使用基板 | MVS |

START

①：誘導ミサイル戦車　Ⓐ～Ⓔ：パラシュート兵出現位置

### いきなりの難関地帯

まずはワイヤーで降下していくシーン。ここでの左右移動は極端に遅いため、敵の弾を避けづらい。あらかじめ左右移動を済ませてから降下するのが重要になるぞ。

また、同時に出てくるパラシュート兵（出現場所をMAP上に表記）も厄介。パラシュート兵は上から出現して下へ弾を撃つ。画面中央を降下すると危険なので、基本的に画面端を降下するように。

スタートしたらライフル兵×2を倒しつつ左端を降下していこう。すぐに誘導ミサイル戦車が来るが、同時に右からバズーカ兵が来るので、バズーカ兵を優先して倒そう。

次は右端を降下。ガトリング兵×2を倒しつつ降下すると、バズーカ兵×2とパラシュート兵（A地点）が2セットくる。バズーカ兵を倒してから上に移動すれば、パラシュート兵の弾に当たらないはず。また、ここで出現するエネミーチェイサーはかなり強力なので必ず取ること。

今度は左端を移動し、エネミーチェイサーで下のバズーカ兵を倒す。このバズーカ兵と同じラインに行くと、パラシュート兵（B地点）が来るので、右端に移動して降下していこう。また、ここで出るドラムショットはなるべく回収しないように。

次は左端を降下していき、バズーカ兵が画面内に見えた時点で倒していく。その後にパラシュート兵（C地点）がくるので左から倒そう。

再び右へ。降下していくとバズーカ兵とパラシュート兵（D地点）がやってくる。ここはなるべく下へスクロールさせずに倒していこう。バズーカ兵を2体倒したら今後は左を降下、そこには迫撃砲兵が居る。これと同一ラインまでいくと、この降下地帯最大の難関に突入。さらに下の段には左に迫撃砲兵と両側にバズーカ兵が居るのだ。最初の右の迫撃砲兵をエネミーチェイサーか手りゅう弾で倒し、右側を降下していき左の迫撃砲兵の弾をかわしつつ倒そう。

この後すぐにパラシュート兵（E地点）がくるので、しっかり左端に移動してから降下。

そしていよいよ最後。ここは左右どちらかの端を降下し、ライフル兵×2とガトリング兵×2を倒す。間髪入れずにバズーカ兵×4が来るので、下のラインの2体をすぐに倒すこと。これで大丈夫だ。

パラシュート兵に対しては、端を移動していくことで危険を最小限に抑えられる。

迫撃砲兵地帯は最難関。エネミーチェイサーかショットガンでいこう。

最後は下の段の2体を倒せば簡単。左右端ならバズーカ弾が来ないからだ。

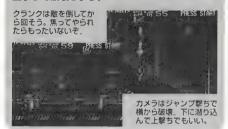
隊長!!大絶賛です

**プレイ時間について：**前作の最終面はおよそ30分以上かかったと記憶しているが、今回はそれに比べてかなり短め。メタスラシリーズの伝統ともいえる最終面の長さとラストボスの堅さが無くなっているので、腕が疲れないで済む？

## 地下通路1 嵐の前の静けさ

このステージでは新たなザコ兵士として青い戦闘服を着た兵士が登場する。ロープから出現することが多いので落下地点で待ち構えて処理しよう。次にカメラ。これは下方向を90度サーチしていて、自分の位置を認識すると銃撃してくる。遠めから破壊するか、一気に真下まで行って上撃ちで破壊しよう。

クランクは敵を倒してから回そう。焦ってやられたらもったいないぞ。

カメラはジャンプ撃ちで横から破壊。下に潜り込んで上撃ちでもいい。

## 連絡橋1 迫撃砲がライバル

スタート直後はバズーカ兵の斜めの弾が嫌らしいので、画面端からショットを撃とう。次は誘導ミサイル戦車が前→後ろの順に2台出現してくる。コンテナの上に居る迫撃砲兵に弾を撃たせないよう、まずはザコから倒していくのが重要だ。なお、爆風や炎上でバズーカ兵の弾を見落としやすいので注意。

スタート直後は下がって端から攻撃。ここなら斜めの弾も怖くない。

フレイムランチャーで誘導ミサイル戦車を一網打尽。迫撃砲兵を先に倒そう。

## 地下通路2 通路も銃撃戦

2回目の通路もロープからの青い兵士、カメラなどが相手。少し攻撃が派手になっているだけで、さほど難度は上がっていない。ポイントは坂道を下ったところ。ここはカメラと迫撃砲兵、そしてレーザーカメラが同時に攻撃してくる。カメラをあらかじめ破壊しておかないとレーザーカメラにやられやすい。

坂道を下った先でレーザーにあぶられやすいのでカメラを破壊しておこう。

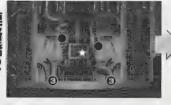
最後に出る研究員でサルになるのもいい　次のシーンが簡単になるぞ。

地下通路1

連絡橋1

地下通路2

★：捕虜　○：ロープ　●：点数アイテム　□：クランク　①：ノーマル戦車　②：カメラ　③：ボーリング戦車　④：ミサイル戦車　⑤：大型戦車

連絡橋2

地下通路3

連絡橋3

## 連絡橋2 左右から迫る恐怖

この連絡橋では、左右からボーリング戦車が出現する。それと同時にザコ兵士がジャンプ斬りで襲ってくるため、ボーリングをジャンプで回避したところをザコ兵士にやられやすい。ここは左右どちらかのボーリング戦車を手りゅう弾で速座に破壊するのがポイント。1台になればザコ兵士がいても大丈夫だろう。

最初にボーリング戦車へ手りゅう弾を当てよう。速座に破壊すれば後が楽。

破壊後は左ならアイアンリザード、右ならロケットランチャーが手に入る。

## 地下通路3 やっぱり簡単な通路

比較的短い区間。ポイントになるのはミサイル戦車のみの3回目の通路。ミサイル戦車は画面左端に居れば当たらないので楽勝だ。その後はおなじみのロープ兵やザコ兵士がやってくる。野放しにしておくとボーリング弾を撃ってくる奴もいるので、やはりロープの下で待ち構えつつ左右のザコを倒そう。

目の前にミサイルが着弾するが、画面端は安全な対ミサイル戦車戦。

ザコラッシュは素早く対処しよう。撃たれた弾を見逃さないように。

## 連絡橋3 メカモーデン出現!

この連絡橋では大型戦車3台が相手。最初の1台を破壊すると非常に強力なレーザーをゲットでき、これを使えば次の左右から来る2台を素早く破壊できる。この後はメカモーデンがやってくる。メカモーデンは破壊すると頭部と胴体に分裂する。いずれも触れるとミスになるので、ゆっくり進んでいこう。

満を持してゲットできるレーザーは高威力なので大型戦車もイチコロ。

メカモーデンは破壊後に接触判定が出る。胴体、頭部共にやりすごそう。

**撮影秘話**：メタスラの画面撮影は何と縦画面で行なっています。首を横にしながら操作して思ったことは、横画面のゲームを縦画面でやると弾避けが難しいということ。たぶん横スクロールシューティングを縦スクロールで（その逆もしかり）プレイすると、たとえレバー操作が90度ずれない環境でも難しいんだろうなぁ。

## 地下通路4 メタスラでばく進！

最初のクランクを回すと待望のメタルスラッグが登場する。このシーンでしか使えないのが残念だが、その性能はお墨付き。迷わず搭乗しよう。

まずは誘導ミサイル戦車が相手。これは坂道の上からバルカンで破壊する。次は背後からボーリング戦車が出現。これはメタスラから降りた方が弾を避けやすいぞ。その後はノーマル戦車→大型戦車と続く。主砲も併用すれば楽勝だろう。しばらく進むとメカモーデンが3体出現する。ここはメタスラを破壊されても構わない。この次で強制的に降車させられてしまうからだ。

ボーリング戦車はメタルスラッグを降りて対処する方が楽。

ここでメタスラが破壊されても問題無し。主砲でメカモーデンを一掃だ。

大統領の救出には下の爆薬樽が必要だ。破壊しないように。

### 地下通路4

★：捕虜　Ⓔ：エンブレム　□：クランク　○：メタルスラッグ
③：兵器輸送車両　⑤：大型ヘリ　⑥：ノーマル戦車

## FINAL MISSION 中BOSS アレン軍曹

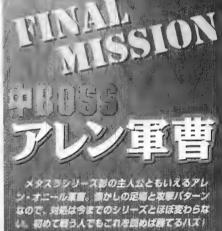
メタスラシリーズ影の主人公ともいえるアレン・オニール軍曹。懐かしの足場と攻撃パターンなので、対処は今までのシリーズとほぼ変わらない。初めて戦う人でもこれを読めば勝てるハズ！

### 基本の動きを覚えよう

アレンの攻撃は横、斜めでラインが合うと撃ってくるマシンガンと、下方向へ投げる手りゅう弾、そして近距離時のナイフ攻撃の三つだ。このうちナイフ攻撃はくらうと吹っ飛ばされて武器アイテムが無くなってしまうが、ミスにはならない。

ちょこまかと動くアレンに対しては、こちらの動きをパターン化すると楽。最初は最上段の右端から1キャラ分ほど中央寄りの位置。アレンは最上段でマシンガンを撃った後、下の段に降りてこちらに向かい、斜め45度になると（A地点）マシンガンを撃ってくる。これをジャンプ下撃ちをしながら最下段に降りよう。

そのままアレンとは逆サイドに向かい、段差の上にジャンプで乗る（B地点）。ここで少しショットを当ててすぐに最上段へ飛び移るのだ。

これが基本パターン。パターンが崩れたらアレンから逃げるように動き、「逆サイドの最上段」を目指そう。

サイボーグ化しても動きにほとんど変化が無い。基本パターンを遂行しよう。

速座に倒すなら、アレンに真下を常にキープしつつ、上撃ちで攻撃してもいい。

### 友情パワーはどうなった？ 二人協力すれば楽になる！ 第3章

**ナディア**「やっと最後ね」
**トレバー**「へ？　まだMISSION5だぜ。」
**ナディア**「あれ？　今までのシリーズって5面がファイナルじゃなかったっけ？」
**トレバー**「……でも今回はこれが最後じゃないって指令書にあっただろ？」
**ナディア**「まぁ一つMISSIONが増えて奴らの命も一カ月延びたってことね」
**トレバー**「その分、どこぞの女性死体が増えるわけだな。」
**ナディア**「ちょっと！　それってどういう意味？」
**トレバー**「さて、先に進もうか。今回は少し歯ごたえがあるから気を付けろよ」
**ナディア**「え？　別に大したこと無いじゃないの」
**トレバー**「一人のときは結構嫌らしい攻撃も多かったんだけどなぁ。ナディアも役に立つことがあるんだなぁ。」
**ナディア**「当たり前よ！」
**トレバー**「まぁまぁ、怒るなって。それよりもうボス戦だぞ。気合い入れろよ」
**ナディア**「分かったわよ」
**トレバー**「ん？　破壊可能物が多いから二人でやればかなり楽なのか？」
**ナディア**「結構キツイわね」
**トレバー**「一人のときより断然簡単なんだけど……」
**ナディア**「ふぅ～やっと倒したわ。でも潮風で体べとべとなんだけど……どっかシャワー無いの？」
**トレバー**「……君、兵士だよね、一応？」

## 次号「ラスボス～脱出」へ

君は撃破できるか？「アマデウス」を

VO全国大会初の快挙!!

# LONG RUN GAMES' BOOSTER

去る7月28日、待ちに待った「Conflict Alliance 2002」決勝大会が開催された。当日、セガ本社前に出来た行列を見ても、多くの人が心待ちにしていた大会であることがうかがえた。果たして、全国トップレベルの戦いがどれほどのものか、真実はここにある！

全国の強豪16チームが一組の筐体の前に集結。約300人の観戦者が見守る中、全国最強の称号を手に入れるべく、プライドをかけた激戦が始まったのだ。

## 全国大会結果報告

キミの駆る機体は決勝に残ってる？ この大会でVO4がさらに盛り上がることを期待！

Text：H.L

ゲストも豪華メンバー。右から、メカデザイナーカトキ[illegible]氏、VO4プロデューサー山下信行氏、弊誌編集長[illegible]。

見えない敵との間合いを調整しながら、死角からの攻撃を回避し続けた。

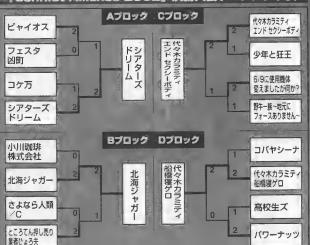
「セクシーボディ」のスペシネフ「罪」を抑えきれず、惜しくもわずかな差で敗れた。

## ついに決勝大会 第一回戦スタート

この大会の注目株は、回避力に定評のあるAirbird氏（ライデン512E2）率いる「少年と狂王」。一回戦、「セクシーボディ」との対戦が始まるやいなや、やはりその実力を見せつけた。手数で押すフェイ・イェンVHの攻撃を、後ろ方向ダッシュの速さを利用して巧みに回避していく。体力的に均衡した試合展開の中、持ち前のテンションの高さに後押しされてリードを保ち続けた「セクシーボディ」に軍配が上がったが、その実力は誰もが認めるものだった。

| 東海エリア代表① | 中部エリア代表 | 東京エリア代表① | 北関東エリア代表② | 北関東エリア代表① | 東北エリア代表 |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| 少年と狂王 | 野牛一族～地元にフォースありません～ | ビャイオス | トコロテン押し売り業者ひょろ夫 | 6/9に使用機体変えましたか何か？ | コバヤシーナ |
| 右：[illegible] | 右：[illegible] | 右：JIN | 右：GHQ | 右：[illegible] | 右：コバヤシ[illegible] |

## 「Conflict Alliance 2002」決勝大会出場者

各エリア大会を勝ち上がった猛者たち。街中のゲーセンで見かけたら挑戦してみよう！

インフォサーション BOOSTER

プレゼントのお知らせ：バーチャロンワークスのご厚意により「フォースオリジナルクオ・カード」を4名の方にプレゼント！ このクオ・カードは全国大会出場者にプレゼントされた[illegible]

## 「Conflict Alliance 2002」決勝大会トーナメント表

## 関東勢と関西勢の追撃

ベスト8が出そろうと、北海道エリア代表の「北海ジャガー」を除いた7チームが関東勢と関西勢という結果に。対戦者が数多く存在する地域特有の、経験の豊富さがじかに出た結果といえよう。

ブロック決勝で特に目を引いたのが、同色のVOX Jane同士が組んだ「パワーナッツ」だ。ダブルアタックを重視する攻撃型のチームで、もう一体の敵をほとんど無視した状態で戦うスタイル。一回戦はその攻撃力で「高校生ズ」をねじ伏せたが、ブロック決勝の「寝ゲロ」戦では、無視していたテムジン747Aの攻撃力が勝り、エンジェランの「治癒」の回避力も相まって敗退する結果となった。

### ボルテージは最高潮！「H.」ライブ

上：「Another conquista ciela」を熱唱する光吉猛修氏。
右：VO4BGM作曲者の小林健太郎氏。

決勝トーナメントの開始前に、ヒットメーカーサウンドチーム「H.」によるライブが行なわれた。「In the blue sky」を含む全5曲を熱演。あまりお目にかかれない「H.」のライブで、会場は決勝を前に大いに盛り上がった。

## 日本最強の称号は誰の手に!?

見事決勝に進んだのは、唯一の地方勢生き残り「北海ジャガー」と、強豪チームをことごとく破ってきた「セクシーボディ」。「北海ジャガー」は、狙いやすい方を判断して体力を奪いにいく攻撃型のテムジン747Aと、味方機のロック状況を見てダブルアタックを狙うフェイ・イェンPHという連携力のあるチーム。一方、「セクシーボディ」は、安全な位置取りをしてダッシュCWを狙う堅実派タイプのスペシネフ「罪」と、援護、一対一、回避のバランスがいいフェイ・イェンVHという先行逃げ切り型のチームだ。予想通りというか、やはりというか、終始一発の被弾が致命傷となる緊迫した戦い。そんな中、この対戦は判断力の差が勝敗に響いたカタチとなった。スペシネフ「罪」が安全な位置を確保しようとしている間に、一瞬の合間をぬってターゲットを変えるテムジン747A。その結果、「セクシーボディ」のそれぞれが場面ごとに半放置状態になり、効果的にダブルアタックを仕掛けた「北海ジャガー」チームが勝利を収めたのだ。

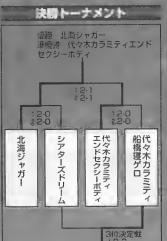
### 決勝トーナメント

※決勝トーナメントは2試合先取で行なわれた。

予選を含めると大会中三度目の対戦となる「セクシーボディ」(左)と「寝ゲロ」(右)。

テムジン747Aの機転と味方機のタイミングのいい援護が印象的な「北海ジャガー」。

### 〜大会を終えて〜

今大会は、テムジンを代表する[illegible]にダメージを与えにいくスタイルの活躍が目立った(それでも[illegible]は[illegible]と変わった)[illegible]。また、テムジンと[illegible]無視し[illegible]、[illegible]を[illegible]に攻めあぐねていた部分も多々あり、テムジン対策でかなり[illegible]ポイントとなりそうだ。

### 第3位　東京エリア代表3　代々木カラミティ船橋寝ゲロ

右：F(焼きチクワヌンチャク)(テムジン747A)
左：J・O・Dバレン！(エンジェラン「治癒」)

いい経験でした。(F)

VO4は、ステージ運、キャラ相性、キャラ(人間)対策、状況判断など、要素が多く複雑だ。このゲームに到達点は無い。私は今回の結果に慢心せずに自分を磨き続けます！(J・O・Dバレン！)

### 準優勝　東京エリア代表2　代々木カラミティエンドセクシーボディ

右：よこれ(フェイ・イェンVH)
左：山川 栞(スペシネフ13「罪」)

1.機体性能を把握する。2.キャラの組み合わせ。3.位置取り。4.「戦」使いはラムに気を付ける。(よこれ)

急造コンビだったので、自信はありませんでした。優勝候補に勝てたことで勢いに乗れたと思います。(山川 栞)

### 優勝　北海道エリア代表　北海ジャガー

右：SPRIGGAN(フェイ・イェンPH)
左：ARA(テムジン747A)

今回は機体相性とステージ運が良かったと思います。また、特にARAの近接が火を吹きましたね。(SPRIGGAN)

さまざまな強者に巡り合えたのが何より最高だった、いつき神とてすら先生にこの勝利を捧げます！(ARA)

| 九州エリア代表② | 九州エリア代表① | 中四国エリア代表 | 関西エリア代表③ | 関西エリア代表② | 関西エリア代表① | 東海エリア代表② |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | | |  |  |  |  |
| フェスタ凶町 | さよなら人類／C | 高校生ズ | 小川珈琲株式会社 | シアターズドリーム | パワーナッツ | コケ万 |
| 右：YAS (VOX Jane) 左：486 (テムジン747A) | 右：JUNPEI (テムジン747F) 左：月光 (アファームドJタイプC) | 右：TENSAI (スペシネフ13「戦」) 左：SPECTER (ライデン512E2) | 右：松ヶ崎ニーナ (VOX Joe) 左：かーでぃす (アファームドJタイプA) | 右：りょう (マイザー・ガンマ) 左：テムラーⅡ世 (テムジン747A) | 右：たす (VOX Jane) 左：みや (VOX Jane) | 右：万 (VOX Jane) 左：COKE (VOX Jane) |

インフォメーション
[illegible]集しています。古いゲームでも、まだまだ現役稼働中で人気[illegible]
[illegible]エンターブレイン　アルカディア編集部「LRGBこのゲーム攻略して！」係

ジャンク新聞
No.31
AUGUST 30, 2002
Text：MVP

# JUNK NEWS

暑い夏は涼しいゲーセンが天国に思えますね。クーラー直撃で手がシビれ、連続技の練習どころではないこともたまにはありますが……。

## combo BBS 連続技掲示板

やはり『K.O.F.』シリーズの人気は根強いですね。『GGXX』の前にとことん極めてみては？

ST=ストライカー

**ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：リョウ（STロバート、タクマ、ユリ）**
**●（画面端）ジャンプC→しゃがみB（BC同時押し）→近距離立ちA→強虎砲疾風拳（BC同時押し）→近距離立ちC→弱暫烈拳→（BC同時押し）→MAX龍虎乱舞**

**龍虎チーム総掛かり連続技。ストライカーはロバート→タクマ→ユリの順に呼び出します。ポイントは、弱暫烈拳後にダッシュして相手との位置を入れ替え、STユリを画面端から出現させるところです。途中でパワーゲージが一本たまるので、フィニッシュにはMAX龍虎乱舞を入れています（パワーゲージ計五本消費）。**
**（和歌山　lainさん）**

Ⓨ：既成チームでの連続技という時点で珍しく、しかもその内容が凝った作りということで、文句無しの採用です。個人的にMAX龍虎乱舞の入力に慣れていないので、最後が一番難しいかも……。

**ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：フォクシー（STアンヘル、クーラ、ハイデルン）**
**●（画面端）しゃがみB→➡+A（BC同時押し）→➡+A→ユニコーンの角→近距離立ちC→はじまりの樹（BC同時押し）→ノアの記憶（BC同時押し）→ユニコーンの角→ユニコーンの角→白鳥の詩**

**1回の連続技でユニコーンの角を3回も決めてみました。最初はSTアンヘルがヒットして相手が戻ってきたところに、次はSTクーラがヒットしたに後、最後はSTハイデルンがヒットした後にユニコーンの角が決まります。**
**（兵庫県　m-l-kyさん）**

Ⓨ：攻撃発生の遅いユニコーンの角を、何と3回も組み込んだ連続技。連続技としての難度は低いですが、発想のよさはピカイチですね。

**CAPCOM VS. SNK 2：ブランカ（Nグルーヴ）**
**●（画面端）ダイレクトライトニング→（パワーMAX発動）→MAXシャウトオブアース**

**ダイレクトライトニングは終わり際ギリギリで当たるように出すと、攻撃判定だけを当てることができます（本体の接触判定は当たらない）。この場合、ヒット後に跳ね返らず即座に行動可能になります。**
**（兵庫県　雨草悠夜_瀬翠さん）**

Ⓨ：『C VS. S2』の優秀な連続技を数多く送ってくれている、雨草悠夜_瀬翠さんの作品。ダイレクトライトニングが当て方によって跳ね返らないことを利用した位置限定の連続技で、パワーMAX発動を挟んでも追撃が間に合うところがポイント高いです。

## コンボ品評会

今回から『餓狼』シリーズで攻めたいと思います。まずは『RB餓狼伝説2』から。

### 今月の一品
**〜リアルバウト餓狼伝説2：リックより〜**

**シューティングスターEX→ヘリオン×n**

| 早期発見度 | ♥♥♥♥♥ |
|---|---|
| カッコよさ | ♥♥♥♥ |
| 芸術性 | ♥♥♥ |
| 永パ率 | ♥♥ |

※♥5個で満点

微妙な間合いやキャラなどの厳しい制限があるにもかかわらず、発売直後に見付かっていた貴重な連続技がコレ。

画面端で浮かせた相手にヘリオンを決め続けるだけなのですが、2段目が遅れて当たらないと成立しないため、若干離れた位置から当てるのが重要です。

また、パワーゲージMAX時のみ出せるシューティングスターEXは、ラウンド開始時の位置より少し下がってから出すと、ちょうどヘリオン×nに持ち込めるという計算ずくのような技。開幕でぶっ放す光景がよく見られました。

相手を切り裂く感覚が秀逸。開幕シューティングスターEXから狙え！



## 基板の裏側 Reverse side of PCB

### 059 目が回る……
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

紅丸の幻影ハリケーンをマリーのリアルカウンターで受けると、紅丸がマリーの懐でぐるぐる回りだします。そして紅丸が操作不能に。
（？？？県　まつをさん）

Ⓨ：怪現象ネタの尽きない『K.O.F.』シリーズ。この手の当て身系ネタは数多く報告されているのでそれほど珍しくはありませんが、紅丸の動きが面白いので一見の価値アリ。

### 060 俺も投げたのに〜
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

シャンフェイが起き上がるタイミングに合わせて、ラモンがタイガースピン、シャンフェイが真心牙を出すと、ラモンが吹っ飛んでしまい、シャンフェイは相手が居ないのに真心牙を繰り出します。なお、この間のシャンフェイは完全無敵です。
（山口県　高橋央さん）

Ⓨ：投げ技に何かを合わせると発生する怪現象もいくつか報告されていますが、これはシャンフェイの動きが非常に面白いです。ちなみに、技がぴったり同時にかち合うことで起こる現象なので、通常状態でも起こすことはできます。

## Ⓨ&オヤジの編集後記

Ⓨ：「ついに『GGXX』全国大会の予選が始まったね」
爺：「そうだね」
Ⓨ：「爺は出るの？」
爺：「とりあえず地元で」
Ⓨ：「キャラは？」
爺：「エディで安定！」
Ⓨ：「やっぱり」
爺：「大会用の秘蔵ネタをたくさん作ったよ」
Ⓨ：「でも、一つだけ不安材料があるよね……？」
爺：「え？　俺自身は完璧なんだけど……」
Ⓨ：「一昨年の『GGX』のときもあの店で予選やったんだけど、店が狭いから大人数が集まっちゃうと、熱気と汗でかな〜り芳しいことに……」
爺：「う、忘れてた……」

## 今号の Most Valuable Combo！

脱線しまくっているこの企画。ついには広告にまで捜査のメスが入った！

[illegible]知らん！」と即答できる紹介文「あのゲーム魔境〜」の2ヒット。（東京都　珍さん）

Ⓨ：[illegible]は、3冊目まで出るネタの量。調査の面倒さが目に浮かんで怖い……。

**投稿求ム！**
●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●**コンボ品評会**：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●**今号のMVC**：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

初心者にやさしい **PCB ARCADE SHOP** マニアにうれしい

# 新作予約受付中！

## 基板高額買取り中!!

コントロールボックスの買取りも行っています。

**通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。**

—— アイレム ——

R−TYPE II 10,000
アンダーカバーコップス 25,000
海底大戦争 20,000
ガンフォース 6,000
ギャロップ 8,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ 1,000
ぐっすんおよよ 3,000
サンダーブラスター 14,000
ジオストーム 35,000
四川省II 3,000
大工の源さん 8,000
ファイアーバレル 12,000
魔法警備隊ガンホーキ 25,000
ムーンパトロール 25,000
メジャータイトル 2,000

—— アトラス ——

怒首領蜂 30,000
ブレイゾン 2,000

—— SNK ——

★NEO−GEO★

2020年スーパーベースボール 1,000
NAM−1975 8,000
あしたのジョー伝説 12,000
オーバートップ 10,000
オペレーションラグナロク 6,000
餓狼伝説2 1,000
リアルバウト餓狼伝説2 1,000
キャプテントマディ 12,000

—— カネコ ——

ギャルズパニック3 8,000
グレート1000マイルラリー 10,000

—— カプコン ——

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI) 2,000
SPAWN 5,000
ガンスパイク 8,000
ヘビーメタル ジオマトリクス 8,000
マーブルVSカプコン2 5,000
燃えろジャスティス学園 5,000

★CP SYSTEM III★

ウォーザード 18,000

★CP SYSTEM II★

CPSIIマザーボード 4,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト) 33,000
MSHVSストリートファイター(ソフト) 23,000
ヴァンパイア(ソフト) 3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト) 2,000
スーパーマッスルボマー(ソフト) 10,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト) 3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト) 6,000
ストリートファイターZERO3(ソフト) 8,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト) 7,000
バトルサーキット(ソフト) 10,000
マーズマトリックス 5,000

—— 彩京 ——

ガンバード 8,000
ガンバード2 13,000
墮落天使(海外版) 35,000

—— ジャレコ ——

サイバトラー 5,000
天聖龍 10,000
魔魁伝説 10,000
ロードオブキング 10,000

—— セガ ——

★NAOMI★

斑鳩(イカルガ)セット 148,000
NAOMI マザー お問い合わせ下さい
NAOMI CPACOMコンバーター 15,000
COSMIC SMASH 3,000
クイズ ああっ女神さまっ 5,000
スラッシュアウト 8,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2 2,000

★ST−V★

オセロしようよ(ソフト) 10,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス(ソフト) 1,000
シーバスフィッシング(ソフト) 3,000
紫炎龍(ソフト) 5,000
上海 万里の長城 10,000
蒼穹紅蓮隊 5,000
プリクラ大作戦(ソフト) 4,000
プロ麻雀極S 4,000

達人 8,000
中華大仙 3,000
トップランキングスターズ 4,000
ドンドコドン 10,000
パラメデス 3,000
飛翔鮫 7,000
ヘビーユニット 4,000
ヘビーユニット(海外版) 3,000
マスターオブウェポン 18,000
メイズオブフロット 8,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！ 6,000
龍神 15,000
ワードナの森 12,000

—— データイースト ——

アクトフェンサー 6,000
空手道 12,000
キャプテンシルバー 15,000
空牙 15,000
コブラコマンド 5,000
サイコニクスオスカー 25,000
ザ・グレイト・ラグタイムショー 58,000
サンダーゾーン 18,000
スーパーリアルダーウィン 15,000
ダーウィン4078 15,000
ファイティングファンタジー 18,000
ミステリアスストーンズ 25,000
ロボコップ 8,000

—— テクモ ——

ガズラー 12,000
クイズ ココロジー2 2,000
ジェミニウイング 14,000
スターフォース 20,000

ボスコニアン 20,000
ミスタードリラー2 5,000
ミスタードリラーグレート 18,000
メルヘンメイズ 68,000
もじぴったん 25,000

—— 日本物産 ——

ギャリバン 28,000
マグマックス 15,000
妖魔忍法帳 25,000

—— バンプレスト ——

超時空要塞マクロス 9,000
バンバンボール 6,000
マジンガーZ 12,000

—— ビスコ ——

ガルメデス 5,000
ドリフトアウト 4,000

—— ビデオシステム ——

F−1グランプリII 2,000
スーパーフォーミュラ 2,000
ソニックウイングス 6,000
ハットリス 2,000

ノストラダムス 10,000
ハイパーデュエル 10,000
ブランディア 10,000
プリメーラ 2,000
ブルーホーク 12,000
ホールランド 15,000
ぽんぽこ 20,000
メタフォックス 10,000
もうぢゃ 3,000

—— 麻雀・花札 ——

アイドル雀士スーチーパイスペシャル 12,000
カルチャースクール麻雀編 5,000
ジャンピュータ 96(BET式) 25,000
スーパー大中華圏 35,000
スーパーリアル麻雀P2 5,000
スーパーリアル麻雀P3 7,000
スーパーリアル麻雀P5 5,000
対戦ホットギミック 8,000
対戦ホットギミック3デジタルサーフィン 18,000
対戦ホットギミック快楽天 8,000
トリプルウォーズ 4,000
熱血 麻雀宣言！ 1,000
ファイナルロマンス 2,000
ファイナルロマンス2 3,000
麻雀革命 2,000
麻雀競馬王 2,000
麻雀殺人事件(2コネクタ) 12,000
麻雀女学園 2,000
麻雀スーパー(禁)版 15,000
麻雀大予言 2,000
麻雀夏物語 2,000
麻雀ねるとん牌鯨団 1,000
麻雀ぱにっくスタジアム 8,000
麻雀ファンクラブ 2,000
アイドル麻雀放送局 2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝 4,000

**最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！**

ギャラクシーファイト 3,000
キングオブザモンスターズ2 3,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ 1,000
クロスソード 5,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96 3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97 8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 10,000
サムライスピリッツ新紅郎無双剣 1,000
真サムライスピリッツ 1,000
将棋の達人 6,000
ジョイジョイキッド 3,000
スラッシュラリー 5,000
痛快GANGAN行進曲 3,000
ティンクルスタースプライツ 6,000
ナイトメア イン ザ ダーク 10,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳 8,000
ネオジオカップ 98 5,000
パズルボブル 3,000
パルスター 6,000
ブレイカーズ 8,000
ブレイジングスター 10,000
ベースボールスターズプロフェッショナル 1,000
麻雀狂列伝 3,000
みなさんのおかげさまです大スゴロク大会 3,000
ミューテーションネイション 3,000
ミラクルアドベンチャー 5,000
メタルスラッグ 12,000
ラストリゾート 6,000
リーグボーリング 3,000
龍虎の拳 1,000
わくわく7 10,000

★その他のシステム★

ギャングウォーズ(海外版) 2,000
ゴールドメダリスト 3,000
スカイソルジャー 10,000
脱獄 6,000
パドルマニア 4,000
名人戦 5,000

★その他のシステム★

1941 25,000
1942 8,000
ストリートファイター 20,000
ストリートファイター2 TURBO 7,000
天地を喰らう 35,000
虎への道 8,000
ファイナルファイト 25,000
魔界村 25,000
ラッシュ&クラッシュ 25,000

—— コナミ ——

★SYSTEMGX★

沙羅曼蛇2 6,000
スラムダンク2 3,000

★その他のシステム★

A−JAX 20,000
G. I. JOE 28,000
X-MEN 25,000
アステリクス 10,000
イーアルカンフー 10,000
究極戦隊ダダンダーン 25,000
ネメシス(グラディウス海外版) 80,000
グラディウスIII 20,000
ザ・シンプソンズ(4Pver) 24,000
サンダークロスII 20,000
スーパーバスケットボール 10,000
出たな！ツインビー 6,000
ファイナライザー 10,000
フラックアタック 20,000
マンハッタン24分署 10,000
ロードファイター 6,000

★ST−V★

MVP 2,000
ゴールデンアックス 15,000
コットン 12,000
スパイダーマン 18,000
ずんずん教の野望 10,000
バーニングライバル 10,000
ムーンウォーカー 35,000
ロボレス2001 18,000

—— セイブ開発 ——

戦球(サブ) 2,000

—— タイトー ——

★G−NET★

カオスヒート 8,000
式神の城 68,000
上海〜昇龍再臨〜 5,000
スーパーパズルボブル 5,000
蒼天龍 8,000
ナイトレイド 10,000
レイクライシス 10,000

★F3 SYSTEM★

プチカラット(サブ) 5,000
Dr. トッペル探検隊 15,000
阿修羅ブラスター 14,000
インセクターX 15,000
ヴォルフィード 6,000
究極タイガー 8,000
グレートソードマン 15,000
サイレントドラゴン 8,000
地獄めぐり 7,000
ダイノレックス 10,000

タンクバスターズ 8,000
デッドオアアライブ2(ソフト) 2,000
ブラッドブラザーズ 18,000
ボンジャック 15,000
雷牙 18,000
レジオネア 10,000

—— テクノスジャパン ——

エキサイティングアワー 8,000
レッスルフェスト 2,000

—— 東亜プラン ——

ヴィマナ 10,000
鮫！鮫！鮫！ 20,000
達人王 12,000
フィグゼイト 15,000
V・V 7,000
ヘルファイヤー 10,000

—— ナムコ ——

ギャプラス 12,000
ギャラガ88 25,000
グレートスラッガーズ 2,000
スプラッターハウス 60,000
倉庫番DX 25,000
デンジャラスシード 25,000
ドラゴンセイバー 18,000
ドラゴンバスター 25,000
ナックルヘッズ 12,000
熱闘！激闘！クイズ島 2,000
バーニングフォース 22,000
パックマニア 25,000
ピストル大名の冒険 32,000
ファイネストアワー 68,000

—— UPL ——

XXミッション 10,000
アクロバットミッション 15,000
宇宙戦艦ゴモラ 20,000

—— ライジング ——

魔法大作戦 10,000

—— その他 ——

アシュラブレード 28,000
ウイッツ 2,000
エクストリームダウンヒル 3,000
キャッスルオブドラゴン 15,000
逆転！？パズル番長 3,000
グラス(インスト無) 10,000
サボテンボンバーズ 8,000
スーパーX 12,000
スーパーオセロ 8,000
スーパー上海 5,000
ススメ！！マイルスマイル 6,000
中国龍 3,000
ドンデンラバーVol.1 5,000

リアル麻雀牌牌 2,000
流星雀士キラランスター 10,000
かぐや姫(2コネクタ BET式) 12,000
華銀河 15,000
華祈願 2,000
華弥生 2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

## クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

## コントロールボックス

シグマ電子 雷神 ¥29,800

シグマ電子 新製品 AV-7000 Now Printing. ¥26,000

シグマ電子 Σ−8000TV ¥12,800

その他 新製品
8000・9000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000

シグマ電子 風神 ¥32,800

シグマ電子 新製品 Σ-9000TB ¥15,000

KIC ツインラダー 新製品 ¥36,000 (ハーネス付)

8000・9000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル ¥4,000 Now Printing.



集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー


株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
**TEL.03-5295-0667** FAX.03-5295-1958


新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

# レゲー鉄砲玉

## 懐古芸夢成り上がり物語

懐古芸夢成り上がり物語　レゲー鉄砲玉
Text：福田柵太郎

### コミケに参上つかまつる！

**おじゃ**　っちゅーわけでついに来ちまったぜオイ。8月10日はアーケードゲームジャンル関係の本が取り扱われる日だから、モノごっついコアなレトロゲーム本が見付かるっつう寸法だな。

**サク　何が〈っちゅーわけで〉で、何で極道（自称）がコミケなんスカ？　同人誌だったら通販やとらの●な待ちでオッケーなんじゃないスカスカ？**

**おじゃ**　若えな、ここならどんな怪しげで893な格好をしていても、何かのコスプレということで通用する（オイ！）。オールオッケーだ。それにすべての本が通販されるわけではないからな。

**サク　さすがはアニキ！　では早速行きましょうや！**

**――会場内、レトロゲームのブロック**

**サク　なんだかゲーメストって文字が見えましたが……。気のせいスカ？**

**おじゃ**　この人気（？）がメストが健在のころにあればなあ……。おっ、ナムコの『ブロップサイクル』本があるぞ。

**サク　こっちは『レイストーム』本ッすよ、『ぐわんげ』本なんか開発インタビューまで載ってますぜ、アチィ！**

**おじゃ**　データベース系の本もかなりの量があるぞ。ここいらの本をすべて買って読めば、いっぱしのレトロゲーム博士になれるだろうな、かなり。それにレゲーをこんだけ扱ってるサークルがあるなんて、うれし過ぎる限りじゃあねぇか！　まだまだ、世の中捨てたモンじゃあねえな！

**サク　ウッシッシ、コミケサルベージ作戦は大成功でしたね！　さぁ、良い子のみんなもコミケに参加して、レゲー本をゲットしたり仲間を増やそうってな締めで押忍！。**

**おじゃ**　押忍!!　って、だれに向かって話してるんだ？

### 渡世人が集う東京ビッグサイト！

逆三角形の建物で有名な東京ビッグサイト。この中に、レゲーのコミュニティもしっかり形成されているのだ！

---

### 今月の収穫

というわけで会場で購入した同人誌の中から一部を紹介するぞ。どれも出来は上々だ。次回はキミ自身が参加してゲットしてくれ!!

レイシリーズ自機ジップトップも超イカしてた!!。ロックオン→まとめ買い希望!!

---

#### まさに究極のリスト！
## 『究極ビデオゲームリスト2001』
**サークル**　アーケードゲーム愛好会AMP

発売されたすべてのアーケードゲームを年代、タイトル、メーカー別にリストアップ。資料として一家に一冊は欲しいスね！　今回は「2002年8月までの差分データ」も販売していたぞ。

#### ショック！　チャリンコ空中遊泳ゲーム『ブロップサイクル』本！
## 『伝説のこぎ大王』
**サークル**　こぎこぎ団

攻略ではなく、導入本かな？「ブロップ」の面白さを体当たりで表現されている作品。こぎこぎ団よ永遠なれ……とエールを贈りたくなりました。今回はなんと無料配布！　御見それしました。

#### リバーシブル仕様の『レイストーム』コミック！
## 『INTOLERANCE』
**サークル**　Curious Cat

装丁の豪華さ、本編のボリュームもさることながら、おまけの公式資料解釈集やポストカードが付いている。これはファンにはうれしいもんだね。同サークルの既刊ではケイブ本などもあったぞ。

#### 猿渡組長への献上物？
## 『なんですかの本』
**サークル**　メストの塊

ゲーメストの人気（？）コーナー「なんですか」をまとめた本。「なんですか」の味をそのまま凝縮。元「なんですか」担当、現猛者通担当の片割れであるC・LAN氏に読ませるべく一冊購入。

なんですか？

| | |
|---|---|
| 1 | [illegible] |
| 2 | ダライアス　[illegible] |
| 3 | グラIIカバードコアの[illegible]方 |
| 4 | グラIIのオプションハンターの[illegible]方法 |
| 5 | レイメイズ　隠しコマンド |
| | アンケート[illegible]はどうなる？ |

#### 新声社maniaへの挑戦
## 『ゲーメストカルトクイズSpecial』
**サークル**　椅子になりたい

「新声社に一番近いコンビニは？」などカルトなクイズが満載。関係者のハズなのに、分からない問題も……。というわけでアルカディア版も作ってください！　ねえ？　休刊しないと無理？

#### 基板始める人は必読の書
## 『基板変動表 2002中期予測版』
**サークル**　北燃出版

基板購入時に不安が広がる相場価格もこの一冊で予測できる。シロウトさんは買っておきな。基板屋のHPレビューもかなり笑えるぞ。筆者が体験した基板購入のエピソードなど読みごたえ抜群。

#### 『D&D®』テクニック集
## 『Dの宴』
**サークル**　D！

極秘テクニックを丁寧に解説しているだけでなく、笑える小技から必須テクニックまで満載。この本の制作に当たり、基板を借りてやり込んだそうな。『D&D®』の楽しさが詰まった一冊だ。

---

**レゲー事典**　**通信販売窓口（いずれも在庫には限りがあるのでご注意下さい！）＆お問い合わせ先：**●INTOLERANCE（Curious Cat）→http://www.h2.dion.ne.jp/˜c-cube/　●究極ビデオゲームリスト2001（アーケードゲーム愛好会AMP）→http://amp.tri6.netもしくはamp@tri6.net　●基板変動表 2002中期予測版→hokunenkai@yahoo.co.jp

# Look Back! ARCADEGAME

## Vol.1 : The definition of an oldgame

**思いのままにアーケードゲームと過ごした時代を振り返り、そして語る「Look Back! ARCADEGAME」略して「L.A.B.」。一発目はトライアミューズメントタワーの元店長、鈴木氏だっ!**

### ボク的レゲーの定義

トライアミューズメントタワー(以下トラタワ)で店長をしていたボクは「レゲーって一体なんだろう?」とある出来事を機に考えるようになった。

その出来事とは……友人が後輩に「ロレントってだれですか?」と、『ストリートファイターZERO2』発売時に聞かれたってこと。ボクは『ファイナルファイト』を知らないヤツなんているのん!? と驚いたんだけど……。

ボクにとってのレゲーといえば「80年代前半以前のゲームっしょ!」という感じ。でも、彼らにとっては『バーチャファイター』『スーパーストリートファイターⅡX』が既にレゲーだってさ……。

これ、かなりショッキング! でも、レゲーの定義が年齢によって違うんだと改めて気が付いたのは、このことがきっかけだったんだよね。

トラタワでは7階と6階がレゲーコーナーで、店長時代のボクはレゲーの入れ替えにはかなり気を使ってたんだけど……。ある時、さっきの話を参考にして「新し目のレゲー」を設置してみようと思ったんだ。何だか意味不明な言葉だけど、これは今ゲーセンに通っている世代にとってのレゲーという意味ね。

結果は、意外とお客さんの反応が良くて、楽んでプレイしてもらえたみたい(古参のお客さんにはいまいち物足りなかったみたいだけど……)。

でも、レゲーといえど古けりゃいいってわけでもない。まず「おもしろい」ってのが重要なんだ!

現存する基板は少ないけど、ゲームはおもしろいっていうのは、本誌との連動企画で設置した『三輪サンちゃん』が良い例だった。地方から遠征に来た人たちや、1カ月という設置期間内に全面クリアした人もいて、大好評だった。

また、ある程度の知名度があって面白いゲーム、いわゆる「名作」ってやつは、今の若い世代にはあまり認知されてないんだよね。アルバイト希望者の中に『ゼビウス』、『グラディウス』を知らない人が来て、「おととい来てください」って思ったけど、ジェネレーションギャップを感じて、自分がジジィになったような気がしてちょっぴり悲しくなっちゃった……。それでも「ボクにとってのレゲーも!」と、鼻息荒く入れてみたけど……。やっぱり70年代のゲームは古過ぎたみたい。「懐かしい!」を通り越して「……何コレ?」という冷ややかな反応! う〜む、古過ぎるのもダメだったか。

何が言いたいかっつーと、大切なのは新作に限らずお客さんのニーズに合うように、入荷するゲームタイトルを見極める必要があるってこと!

### L.B.A.写真館

これが話の発端となったロレントだ! みんな知ってる? 強いんだよ?

トラタワに来るお客さんの審レゲー眼は厳しい。気を抜く暇も無かった!

**鈴木 智隆プロフィール**

元トライタワー店長(3代目)兼広報担当。同社退社後もこの業界で微妙に暗躍中。トライタワーが新体制になったのを機に、イベントなどで協力しようと企んでいたりするので皆さん楽しみにしててくださいね!

「TZW-ART?」の名前でも原稿書いてたりします。この名前の方が通りがいいかも?

好きなゲームは『スパⅡX』『グラⅡ』『パイプドリーム』。最近のお気に入りは『式神の城』!

撮影協力:トライアミューズメントタワー

---

## 放置新聞

一切の操作をせずに1面クリア可能な(こともある)「放置ゲー」を追求していく当コーナー。今回は、これまで「不可能」とされてきたジャンル=縦シューの作品での放置成功が確認されました。

そのタイトルは、超絶高密度弾幕で一世を風靡したアノ『怒首領蜂』!! ……というのはウソで、その異父兄弟的存在の『怒首領蜂Ⅱ』です。

このゲーム、1面スタート直後にいきなり巨大な「御蜂さま」が登場すること(だけ)が、プレイした(してしまった)人々の心に、ものすごいインパクトを与えてくれましたが、この「御蜂さま」がやってくれたのです。

実際に放置を試してみたところ、なんとこの「御蜂さま」は、動かない自機を撃墜することができません。始めに数機出現するザコに体当たりされて1機死ぬのですが、それ以降は自機の出現位置が、ちょうど「御蜂さま」の攻撃の死角になっているのです。「自機狙い弾」も来ますが、射程が短く自機の鼻先で消えてしまいます。実に協力的で、自機狙い弾のくせに、別の意味で狙ってるとしか思えません。

ちなみに、この「自機狙い弾」というやつは、放置プレイ最大のライバルともいえる存在で、ごく一部の放置フリークが目を付けていた『ゼビウス』も、「タルケン」の攻撃が意外にしっかりした自機狙い弾だったことにより残念な結果に終わっています。まあ、タルケンの弾が自機を狙わない、ランダム方向に撃つものだったら、「テラジ」以上の強敵になっていた可能性が高いので、これはこれで仕方がないでしょう。

ちなみに今回は、「タルケン」や「テラジ」を知らないと最後の方がまるで面白くありません。知らない人は宿題を済ませてから、お父さん・お母さんによく説明してもらいましょう。

### 今月の「放置ゲー」

**怒首領蜂Ⅱ**
2001年 IGS/カプコン

「御蜂さま」との一騎打ちになってからは、死ぬ要素がまったく無く、毎回安定して放置1面クリア可能な「1回でお腹イッパイ系」の作品。僕、「敵退」って言葉知りませんでした。

ものすご〜くどうでもいいことなんですが、このゲームにも、ナウな最先端ゲームに必須の「カスリ点」のシステムがあります。2面でゲームオーバーになるまでに、85万点も入りました。そんだけ。

Text:RED



基板協力:マックジャパン

**レゲー事典** 今回から始まった「L.B.A.」では読者のみんなが興味のある人に執筆を依頼することもあり得る。どんな人の回顧録が読みたいかハガキに書いて送ってくれ! また、引き続き「放置ゲーム」も募集中なのでヨロシク! 投稿のあて先はこちら→ 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 レゲーコーナー係

**若林哲也（テツ）**
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

**篠崎高志（ツムジ丸）**
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

**堀越健太（ケンタ）**
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は覇王だが、どうやら自作の模様。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

# 健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

## 第十四話：エボリューション騒動記

**こんにちは、健太です。TB杯の本戦が新作の『エボ』で行なわれることになり、僕らは調整に大わらわ。新技の追加や新キャラの参入など、新しい要素についていけるかちょっと不安なんです。でも、ここまできたらやるっきゃない！**

### 前夜

8月×日。ついにその日は訪れた。そう、我らがアルカディアに、エボが入荷するのだ。告知ポスターでは明日入荷ってことになってるけど、入荷作業は今日の夜にやるらしい。ツムジ丸さんが、ちょっとは遊べるから必ず来いよと言っていた。

「ちーす。エボもう動いてます？」

「おう、ケンタ。ちょうどいいところに来たな。今から改造するとこよ。ちょいと手を貸してくれや」

「は～い」

テキパキとGD-ROMの換装作業をこなすツムジ丸さん。僕はインストカードを筐体に取り付ける手伝いに取り掛かる。

「いよいよだな、ケンタ」

「う～、ゾクゾクする。早くやりたいなあ」

インストール（※1）完了を示す文字が画面に表示され、いよいよ新バージョンが姿を現す。

「おおっ！」

大きくリニューアルされたアドバタイズでは、新キャラのブラッドが見慣れぬ技を繰り出している。

「こんばんわッス。お！　エボもう動いてるんスね！」

そう言って登場したのはいつもの馬鹿面を引っさげたハニワ。後ろにはテツさんもいる。これでメインメンバーの四人がそろったわけだ。

「ようし、じゃ、さっそく対戦会といくか」

すでに閉店間際とあって、店内は人影もまばら。閉店までは、ほぼ貸し切り状態といえる。

### ぴろりーん

それから閉店までの約1時間、僕たちは無我夢中で対戦に没頭した。まだまともに動かせないのはもどかしいけど、この感覚もいいもんだな。

### テツの秘密研究

「虎形（こけい）、超イケてるっす～！」

「あんなの、バレたら終わりだろ？」

ここは閉店後のジョナサン。僕もそうだけど、みんな新技の使い方の話に夢中だ。

「みんな、ちょっと聞いてくれ」

そう切り出したのは、ほかでもないテツさん。いつもあまりしゃべらないだけに、一瞬場がしんとなる。

「おう、なんだテツ。あらたまって」

「TB杯の本戦が2カ月後に決まったことは、みんな知ってるよな。それで、このまま対戦してても戦術を固めるのが間に合わないんじゃないかと思うんだ」

確かに。ロケテストでもあんまりプレイしてないから、今日が初プレイみたいなもんだしな。

「そこで、俺はこんなものを用意してきた」

テツさんが取り出したのは、一冊のノート。表紙には……

『**EVOシークレットファイル**』

び、微妙なタイトル💧。テツさんらしい……のか？

「……おい、テツ。なんだこりゃ」

「ここには、インターネットで収集した情報から手作業による調査まで、俺が知りうる限りのエヴォ情報を克明に記してある。これを使って、新戦術と対策を完成させるというのはどうだろうか？」

思わず顔を見合わせるツムジ丸さんと僕。こないだのロケテストで伯符（はくふ）に会ったとき、いきなり調査を開始する彼の行動を、ツムジ丸さんが思いっきりバカにしたんだよなあ。

「……な、なるほど。まあ、あるものを利用しない手はねえよな。やってみようじゃねえか」

シークレットファイルを読み終えた僕らは、その緻密な調査に舌を巻いた。各キャラの主軸となりそうな新技はもちろん、性能が変わった技やそれらの技の対処法、さらには体重別のコンボまで網羅されている。

「す、すごい!!　もう調べること無いじゃん！」

「ラウのコンボ、メチャイケッス！」

僕の頭には、早くも新生ジャッキーの動きが浮かんできた。スタンディングニーキック（※2）はさばき技対策、空中コンボでサマーを当てても起き攻め可能……（※3）。ようし、明日からさっそく実戦投入するぞ。

その帰り道。ツムジ丸さんはこんな事を語りはじめた。

「なあテツ、ネタを教えてもらうのが悪いってわけじゃねえんだけど、俺は新戦術とか、自力で編み出したいって気持ちもあるんだよな。その方が成長するっていうか……」

「う～む、そうか……。ツムジには余計な事をしちまったかな？」

「いや、そんなことはねえ。要はあのノートを上回ることを自分で開拓していけばいいんだからな」

僕はツムジ丸さんの言葉から、一線級で活躍する人のプライドを感じた。そういう向上心こそが、この人の強さを支えているんだろう。

「僕だって負けてませんよ。ツムジ丸さんもうならせる新生ジャッキーを完成してみせますから！」

「言うじゃねえか。後で『ノートもう一回見せてくださ～い』とか言ってテツに泣きつくんじゃねえぞ」

「もちろんです！」

### ツムジ丸のVF講座

エボの変更は、バージョンBやOのときとは次元が違う。どのキャラも戦術を変えなきゃいけないのはもちろん、新キャラも加わってるから、ほとんど新作みたいな雰囲気だぜ。

さて、追加された新技ってのは初めのうち使い方がよく分からず、なかなか手を出しにくいもんだよな。でも、こういう技を少々無理してでも使っていかないと、いつまで経っても実戦に組み込むことができなくなっちまう。勇気を持って新しいことにどんどん挑戦していくヤツこそが、いちはやくアドバンテージを握れるってもんだぜ。アルカディアの面々にも、口を酸っぱくして言ってるんだけどな（特にハニワ！）。

とりあえず、新技はバンバン使っとけって！　一見ほかの技で代用できそうでも、それがベストになる状況があったりするもんだぜ。



**3Dミニ講座**
※1　『NAOMI2』の場合、ソフトはGD-ROMで供給されるため、入荷時にデータを読み込む必要がある。※2：ジャッキーの⇨K。出が早く、近距離でのけん制技として使える。※3：今回のサマーソルトキックは、ヒットしても鼻をこすらなくなった。※4：ジャッキーの⇨K。カウンターヒットでしか浮かない代わりに、ガードされても確定反撃を受けない。

**宮本宏和(ミヤモト先生)**
アルカディアバイト軍団のリーダー格でシューティングの腕前は随一。ほかのジャンルも適度にたしなむ。今年の1月、28歳になった。

**山口やよい(ヤンヤン)**
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

**花輪啓太郎(ハニワ)**
20歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台はミリオンゴッド。

## 最強の助っ人軍団

「えーと、大きく有利になったときの二択には、グローインキック(※4)を使う、と。カウンターヒットからのコンボは……」

次の日から、僕らの猛特訓が始まった。まずは使える新技を的確な場面で繰り出す事。そして、技をガードされたときの状況を知り、的確な防御策を使い分ける事。さらには相手キャラ別の対応をマスターする事。道のりは長いなぁ。

「ケンタさん、新しいフラミンゴ移行技で、使えるのあるんですか?」

「それはね……」

そうそう、ヤンヤンちゃんの指導役は僕が務める事になったんです。あのノートに書いてあったものを、レベルに合わせて順々に教えていかなくちゃ。

「みんな、スパーリングパートナーを連れてきたよ」

そう言って現れたテツさん。今日は大勢のプレイヤーを引き連れてのご来店だ。

「スパーリングパートナー?」

「ああ。この店だけでやっていると、どうしても足りないキャラが出てくるからね。ツムジと相談して、知り合いを当たってみたんだ。みんな十分な実力を持っている猛者たちばかりだよ」

見渡してみると、なるほど大会で見たことのある顔もちらほら。あ、あの人は……

「久しぶりやな。全国大会の予選以来か?」

なんと、かつて店舗予選の決勝で死闘を演じた、ウルフ使いの「重爆(じゅうばく)」さんだ。あれ? 確か臥龍館(がりょうかん)のメンバーだったような……。

「臥龍館が、人数を大きく減らした事件は聞いとるやろ? 俺もそんとき、伯符のやり方にムカついて飛び出したんや。今日来たほかのメンツも、そんなヤツらやで」

「健太君、だったかな? 微力ながら臥龍館の牙城を突き崩す手伝い、させてもらうよ」

「臥龍館に残ったのはわずかとはいえ、いずれ劣らぬ強者ばかり。協力してアルカディアチームを勝利に導こうぜ!」

オオオオオォ!!!

僕はなんだか嬉しくなってきた。まさに、昨日の敵は今日の友。みんな僕たちに期待してるんだ!

「おうおうケンタ、感動してるヒマはねえぞ」

「ツムジ丸さん!」

「今は一つでも多くのスキルをマスターしなきゃならねえんだからな。そら、みんながお待ちかねだ。さっさと万券両替してこいや」

「オス! 50円玉200枚にしてきます!」

……大会まで、あと2カ月!

### 断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。バーチャ4も発売からはや1年。こんな時期になってくると、誰でもサブキャラの一つや二つは持ってるよな。実際、メインキャラの前座として使ってるヤツも多いとは思うが……。

**アキラ使えば勝てる!**
**(ネガティブ指数33.2~72.5%)**

この言い訳には二つの顔がある。まず一つは、サブキャラを使って負けたとき、メインキャラなら勝てるってことをアピールする意味。これはまあ、ぼちぼち普通の言い訳って感じだよな。問題はその逆のケース。「メインキャラで勝てないのはキャラの相性の問題であって、決して俺のせいじゃねえ」てな意味で使われるわけだ。メインキャラのプライドはどこへやらって感じですかぁ?

## 新キャラ対策開始

旧臥龍館のメンツが現れるようになってから、アルカディアは連日大盛況。各キャラの上級者がまんべんなくいるおかげで、旧キャラの変更点にもだいぶ慣れる事ができた。ただ、新キャラに関してはまだまだって感じかな。

ケィ、オゥ

特に、エボになってゴウを始めた重爆さんの強さはかなりのもの。僕は早くも負け越し始めた。

「なあケンちゃん、お前ちょっとゴウに弱いんとちゃう?」

「あ、重爆さん。そうなんですよね、なんかいまいち、ゴウってどんなキャラなのか理解してなくって……」

「そやなぁ……ま、ぶっちゃけ、さばきと投げが強いアキラやな」

う~ん、確かに。連係技が少なく、強力な単発打撃が戦術の中心になってるしなぁ。

「なんかいい突破口は無いもんですかね?」

「意外に気い付きにくいかもしれへんけど、ゴウは間合いを離されるとごっつキツイで。リーチの長い技が無い、これにつきるんやないか?」

「そうか!」

重爆さんのアドバイスを参考に、さっそく対戦。試しに、徹底的に中距離戦を挑んでみる。なるほど、間合いを離せば、ゴウの技にあまり脅威を感じない。

「あとは寄られたときの注意点をある程度押さえとけばええやろ」

「そうですね」

「明日早めに来て、ゴウ戦の特訓ちゅうのはどや?」

「お願いします」

こうして僕らが意気投合したとき、ツムジ丸さんが珍しく苦々しい表情で現れた。

「むう。なんか、俺もゴウ戦ちとやばそうな気がすんだよな。明日の特訓、俺も参加させてくれよ」

「もちろん、大歓迎です」

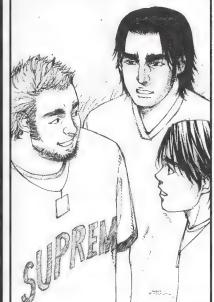
「じゃあキマリだな。12時アルカディア集合、ってことで」

### 次回予告

エボの新キャラ対策はなおも続く。投げ&さばきキャラのゴウ、コンビネーション型キャラのブラッドを相手に、ケンタたちはどう闘うのか?

**今月のケンタ**
しゃがむ青年隊 健太 三段
264勝 131敗 勝率67%

※次号はお休みをいただきます。第十五話は12月号掲載予定です。

このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン アルカディア編集部「健太'sバーチャフルライフ」係、または post@arcadiamagazine.com までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

# アーケーダー・ネオ

電界 接続

第33回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

## コントロールボックスやゲーム筐体をプレイステーション2につなごう!!

プレイステーション2向けに、アーケードスタイルのコントローラが発売されているけれども、一部の例外を除いて、アーケードクオリティのものはなかなかないものだよね。しかし、そうした悩みは、まがりなりにも「アーケーダー」ならちょっとした工作で解決できるはず。前回の記事で余った、シリアル信号変換基板(以下シリアル基板)の有効活用が裏テーマだったりするのはヒミツだ……。

## ホンモノのコンパネをPS2につなごう!

### 概略を知る!

業務用ゲームをやり慣れたプレイヤーにとっては、プレイステーション2用コントローラ(以下パッド)は違和感のあるものだ。

特にアーケードゲームからの移植作プレイする際は、業務用と同じ操作性を求めたくなるのがゲーマー人情というもの。

前回の記事では、業務用ゲームをパッドでプレイするための方法を紹介したが、今回はその逆のパターンを紹介しよう。

つまり、プレイステーション2をアーケード仕様のコントローラで操作しようということだ。考え方は他機種にも通用するので、この記事を参考に頑張ってほしい。

シリアル基板表側

シリアル基板裏側

完成写真

### 共通端子の加工について

完成写真を見てもらえば一目瞭然だが、やるべきは、パッドから取り出したシリアル基板から、JAMMAエッジコネクタへの配線だけ。GNDや共通端子の接続にコツがあるので、左記を参照のこと。

デュアルショック2のシリアル基板と業務用パーツとの接続図



シリアル基板の端子(CN1)

#### point1　共通端子2と3は4.7kΩの抵抗で接続

共通端子2(デジタル出力)と共通端子3(アナログ出力)は4.7kΩの抵抗で互いに接続する。これは、同一の回路が制御しているため、片側がオープンではうまく働かないからだ。そして、共通端子3から線を引き出し、レバーおよびボタンスイッチの共通端子とする。もし間違って共通端子2から線を引き出してしまうと動作しないので注意。

#### point2　レバーやボタンのGNDを切り離して接続

共通端子1(スタート、セレクト、アナログ切替用)と、共通端子2と3(方向キーやボタンスイッチ用)は独立した別々の回路に入力されている。従って、コントロールボックスに接続する場合は、レバーやボタンスイッチ共通側をコントロールボックスののGNDから切り離し、パッドのシリアル変換基板の共通端子3のみに接続する必要がある。共通端子2と3には、IC制御がかかっているからだ。

#### point3　スタート、セレクト、アナログ切替は別立てで

スタート、セレクト、アナログ切替は、別に独立した配線が必要になる。これをそのままコントロールボックスに行なおうとすると、配線の差し替えが大変なので、作例では小型のケースにシリアル変換基板とスタート、セレクト、アナログ切替のスイッチを組み込んである。一方、筐体でプレイする場合は面倒でもパネル上のボタンスイッチに対応させた方が使い勝手がいいだろう。

ゲー事典

**お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

## 概略を知る!

「プレイステーション2をアーケード仕様のコントローラで操作」といっても、具体的にはどうするか。

前回の記事で説明した通り、プレイステーション2とパッドの間はシリアル信号、業務用ゲーム基板とゲーム筐体やコントロールボックスの間はパラレルでやりとりしているため、そのままはつながらないはずだ。

結論だけいうと、シリアル信号への変換を、デュアルショック2に内蔵されたシリアル基板に任せてしまえばいい。

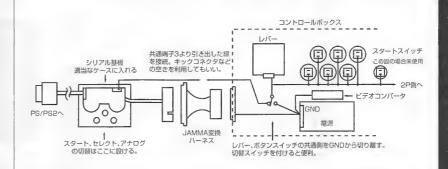
今回の作例で使ったデュアルショック 2のシリアル信号基板には、ボタン部への端子(CN1)があるため、基本的にはそこに業務用筐体やコントロールボックスのボタンやレバーをつなげば、後はシリアル基板がやってくれることになる。その詳しい接続方法については、前ページの下段を参照してほしい。

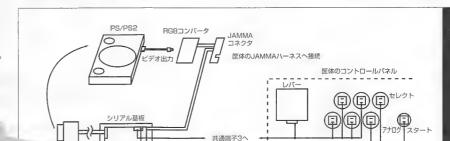
デュアルショック 2はデジタルとアナログの回路が同居しており、パッドの各キー信号出力には共通端子(GNDのようなもの)が三つあるので、この部分の加工がポイントになる。

その分、ちょっと面倒な印象を与えているかもしれないが、実際やってみると非常に簡単なので、ぜひやってみてほしい。

※コントロールボックス、筐体の図面共、レバーおよびボタンスイッチは共通側(GND側)のみ図に示してある。信号側はそのままでOK。改造の必要は無い。

※もしレバーに三和電子工業の光センサレバーが付いていた場合、電圧が合わずに使えない。普通にマイクロスイッチ使用のレバーを使おう。

## 実際の接続

### コントロールボックスの場合

注意点 コントロールボックスのレバーおよびボタンスイッチのみを利用するため、コントロールボックスの電源をONにする必要は無い。むしろ安全のため、コンセントを抜いておいた方がいいだろう。

### 筐体の場合

注意点 筐体の場合は、スタートおよびセレクトなどはコンパネ上のボタンスイッチを使用できるようにした方がいいだろう。その場合は当然、共通端子からの線も別にもう一本必要になる。また、筐体のモニタは当然RGB入力しか無いので、以前このコーナーで紹介したRGBコンバータにてビデオ入力対応にする必要がある。

## アナログ入力について

PS2用のパッドには、アナログスティックが付いている。この部分に業務用のアナログレバーを接続可能だ。

### アナログボタンの処理案

デュアルショック 2は、各ボタンスイッチにもアナログ機能がある。ボタンの場合は1個のボタンを強弱二つに振り分ければ、2段階ではあるものの、機能の再現が可能だと思われる(未確認)。

#### アナログボタンのデジタルボタンへの割り付け

強　弱

4.7kΩ

ボタン入力へ　共通端子3へ

※抵抗の4.7kΩはあくまで目安。150Ω〜4.7kΩの範囲で実験して、ピッタリのものを付けるといいだろう。

### アナログスティックの接続方法

#### シリアル基板への接続方法

業務用アナログレバーとシリアル基板とは、図で示した番号同士を直接適当なケーブルで接続すればいい。

ただしシリアル基板上に示した番号は、シリアル基板に実際に印刷されている数字とは別もので、1には+、3には−の電圧が掛かっていることを表している。もし1と3をショートさせるとPS2本体を壊しかねないので注意してほしい。動きが逆転している場合は、レバーの1と3の配線を入れ替えよう。

また、アナログスティックの四隅の足同士を、図のように配線するのを忘れずに。

| シリアル基板に接続可能なアナログレバー一例 | |
|---|---|
| ゾンビリベンジ&D.ベースボールNAOMI用アナログレバー新品 | |
| ASSY ANALOG JOY 4B PINK | 12,360円 |

ゲー事典 今回やっていることは、以前このコーナーで掲載したDC用パッドの改造と同じことだ。他機種用のパッドも、思い立ったら「JAMMA化アダプタ」にしてしまおう。なお、今回の記事ではJAMMAエッジコネクタのピン配列表を割愛している。手持ちが無い場合は右記のURLなどで。http://www.jamma.or.jp/siryou/index.htm

# 全国ゲームセンターイベント準備会

## '95だって負けてない！ 第2回KOF'95全国大会開催!!

全国的に有名な大会というとKOF'98だけど、'95も全国大会を開催しているぞ。それぞれの作品で根強い人気を誇るKOFシリーズ。'95をやり込んだプレイヤーは要チェックだ！

### 第2回KOF'95全国大会

【開催日時】 9月1日 13:00～(受付は12:45まで)
【開催場所】 コンピューターランド小田急相模原店
【参加資格】 KOF'95が好きな方ならどなたでもOK！
【ルール】 特になし、なんでもあり
【参加費】 500円(予定)
【問い合わせ先】 主催者 超田代まさし(ユーザー主催者)
e-mail■TYO-MASASI@mail.goo.ne.jp
主催店■コンピューターランド小田急相模原店
神奈川県座間市相模が丘1-24-14 村田ビル1F
TEL(FAX)：042-746-6876 代表者 諸星雅一

## 長崎で店舗統一大会開催！ バーチャファイター4エボリューション長崎最強決定戦

九州は長崎の複数のゲームセンターにて、VF4EVOの長崎最強決定戦が開催されるぞ。
九州で、ここまで大規模な大会はあまりないので、九州地方に住んでいるVF4EVOプレイヤーの諸君は、ぜひこの大会に参加して、楽しもう！

### バーチャファイター4エボリューション長崎最強決定戦

【予選会債店舗】

| 開催日 | 時間 | 店舗名 | 住所 | 連絡先 | 担当者 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月4日 | 19:00 | ゲームセンターナックス | 長崎市田中町170-35 | 095-839-8030 | 浜田 |
| 9月14日 | 19:00 | PLABO浦上店 | 長崎市園町6-23 | 095-848-2223 | 石川 |
| 9月21日 | 21:00 | ゲームランド松山 | 長崎市松山町6-9 | 095-846-2693 | 吉田 |
| 9月28日 | 20:00 | ハイテクセガ浜の町店 | 長崎市浜2-26 | 095-827-7173 | 諸岡 |

【決勝】 (変更になる場合があります)
【日時】 9月29日 20:00(予定)
【開催店舗】 SEGAレガロ店
【住所】 長崎市本石灰町6-38
【連絡先】 095-820-9757
【参加費】 大会エントリー時100円
【大会内容】 ●各予選店舗の上位4名が決勝大会出場
●使用キャラクター固定(変更不可)
●3本先取制、タイムは45秒設定
●ステージランダム
●決勝大会への出場権利取得者の予選大会出場は決勝大会出場権利の放棄となります
●各試合前に、じゃんけんにて1P、2Pを選択
【大会注意】 ●大会ルールは店舗により一部違う場合があります
●大会形式(トーナメントorリーグ戦)は各店舗の判断で決定します
●変更の場合は各店舗にて告知させていただきます
【お問い合わせ】 各店舗へお問い合わせください。

## 電脳戦機の闘いは終わらない！ バーチャロンフォース第二回関西対抗戦開催！

白熱した試合を見せ、感動の結末となった第一回バーチャロンフォース関西対抗戦が、第二回目も開催されることが決定したぞ！ 前回悔しい思いをした君も、自己を高めて再チャレンジだ。関西の強者たちが集結するぞ。

### バーチャロンフォース第二回関西対抗戦

【予選日時】

| 開催日 | 開催時間 | 店舗名 | 住所 | 連絡先 |
|---|---|---|---|---|
| 9月14日 | 18:00 | セガワールド布施店 | 大阪府東大阪市東長堂1-1-1 | 06-6783-6999 |
| 9月15日 | 16:00 | ハイテクランドセガアミューズメントシアター店 | 大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 | 06-6647-0716 |
| 9月16日 | 16:00 | ハイテクランドセガアビオン店 | 大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 | 06-6645-7692 |
| 9月22日 | 17:00 | ハイテクランドセガ香里店 | 大阪府寝屋川市香里南之町32-5 | 072-831-5194 |
| 9月23日 | 18:00 | 三宮サンクス店 | 兵庫県神戸市中央区琴緒町5-4-5 | 078-271-0335 |
| 9月28日 | 16:00 | セガワールド六地蔵店 | 京都府京都市伏見区桃山町山ノ下32 | 075-603-3220 |
| 9月29日 | 16:00 | クラブセガ姫路OS店 | 兵庫県姫路市駅前町254 | 0792-22-6455 |
| 9月29日 | — | セガワールド21店 | 大阪府高槻市上田辺町884-1 | 0726-82-0466 |
| 10月6日 | — | ハイテクランドセガミスト2店 | 大阪府大阪市北区梅田1-11-4 | 06-6344-5270 |

【決勝大会】 10/14(祝) 17:00～ ハイテクランドセガアビオン店 06-6645-7692
【大会内容・ルール】 ●最大32チーム(64名)のトーナメント戦
●90秒2ラウンド選手、リーダー選択無し
●予選トーナメント上位2チーム決勝進出
●機体・機種は乗り換え自由、ただし持ち込めるカードは一人3枚のみ
※そのほか、詳細は店内告知をご確認ください。

## バーチャファイター4エボリューションリリース記念！ バーチャファイター4極道場 茨城最強決定戦開催!!

各地域において最強を決定してきた極道場が、前回の埼玉支部道場に続き、9月から茨城エリア内で支部内対抗戦を開催するぞ！ VF4EVOが稼働し始めた今だからこそ、VF4最強の闘いをその目にしっかりと焼き付けろ!!

### 極道場 茨城最強決定戦

【予選日時】

| 開催日 | 開始時間 | 店舗名 | 住所 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 9月15日 | 21:00 | セガワールド日立 | 茨城県日立市田尻町 3-26-1 | 0294-42-1213 |
| 9月15日 | 19:00 | セガワールド下館 | 茨城県下館市大字戸宇山ヶ島 1018-34 | 0296-28-7579 |
| 9月15日 | 19:00 | ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ | 茨城県ひたちなか市東大島 2-11-11 | 029-274-4124 |
| 9月16日 | 17:00 | ハイテクランドセガオーチェスタ | 茨城県西茨城郡岩瀬町上野原地新田241 | 0296-75-6224 |

【ルール】 ●1P、2Pはじゃんけんにて決定 ●1試合45秒設定 ●3本先取
●対戦ステージランダム
●エントリー料は初回のみ100円
●キャラの途中変更不可

なお、8月4日に極道場代表の発狂会バゴーンとセガアミューズメント東海支社の使者(？)「クローバーmars」がクラブセガ金山にてVF4最後のバトルを実施！
大会内容と結果は下記のURLでチェック！ 極道場のこともさらに詳しく分かるぞ。
セガアミューズメント東日本■http://sega.jp/segaeast/

# GCN NEWS NETWORK

日程も決まって盛り上がり必須のガンダムDX大会。熱い戦いが早く見たい！

## 続報!! 機動戦士ガンダムDXファイナル！ GCNハードコア杯2on2大会(+1)

先月号でもお伝えしたガンダムDXファイナルの続報！ 予選店舗は随時追加中だが、現在決定している店舗を紹介！ 大会のルールも再度掲載。しっかりチェックして大会に挑め!!

【予選店舗一覧】

| 開催日 | 店舗名 | 住所 | 電話番号 |
|---|---|---|---|
| 9月15日 | アミューズメントエース | 千葉県船橋市前原西2-15-1 | 047-475-8918 |
| 9月22日 | ゲームステーション京都 | 京都府宇治市宇治一番70 エスベール701 | 0774-24-6830 |
| 9月29日 | MOM西葛西 | 東京都江戸川区西葛西5-1-5 | 03-3675-8737 |
| 10月6日 | ラモススタジアム | 大阪府大東市住道1-2-22 | 072-871-3960 |
| | ゲームセンターB-1 | 千葉県柏市旭町1-1-16 | 047-144-5597 |
| 10月13日 | 大久保アルファステーション(格闘大会) | 東京都新宿区百人町2-17-2 | 03-5330-8595 |
| 10月19日 | ハイテクセガランドアビオン | 大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 | 06-6645-7692 |
| 10月20日 | ファンファン本厚木店 | 神奈川県厚木市中町2-1-6 | 046-294-0166 |
| 10月27日 | 大久保アルファステーション(通常大会) | 東京都新宿区百人町2-17-2 | 03-5330-8595 |
| 11月2日 | シャトーEX | 大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3 | 06-6882-4801 |
| 11月3日 | シャトーEX(決勝戦) | 大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3 | 06-6882-4801 |

【通常大会ルール】
●2on2のチーム戦 ●トーナメント方式 ●鹵獲モード有り
●各チームの総コスト上限を550とし、ガンダムやシャア専用機体はチーム内に1機まで
●宇宙ステージは廃止、地上戦のみ(マップは店舗スタッフがくじ引きにて決定)
【格闘大会ルール】
●2on2のチーム戦 ●トーナメント方式 ●マップはサイド7に限定
●各チームの総コスト上限を550とし、ガンダムやシャア専用機体はチーム内に1機まで
●すべての飛び道具使用禁止(ドム拡散ビーム含む)
●誤射した機体は撃墜されるまで、参戦不可(逃げ回るなどの行動は可)
●ハンマー使用のガンダムは、ビームサーベルの使用不可
【予選店舗募集】
予選を希望される店舗の方は、郵便番号、住所、店舗名、電話番号、担当者を明記の上、下記GCNのアドレスまでお送りください。なお受付はPCアドレスに限らせていただきます。

## GCNホームページをチェック！

GCNのHPが8月1日にリニューアルオープンしたぞ。大会の詳しい内容なども一目で分かる！ GCN最新情報を見逃すな！

GCNHP■http://gamecenternetwork.com

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp ○店名・住所・電話番号をメールにてご連絡ください。なお、携帯メールはご遠慮ください。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

REPORT

# KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02

## 有志の手により『KOF'98』の全国大会が開催！

去る8月4日、『KOF』プレイヤーであるラキラ氏主催の全国規模大会「KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02」の決勝大会が行なわれた。会場はGCNでおなじみの千葉県、津田沼エースだ。

本大会は、北は北海道、南は熊本県に渡る全国32店舗で予選大会を行ない、その上位3名、計96人が決勝大会に出場できるというもの（欠場者の枠は前日の最終予選にて決定）。会場には、ギャラリーを含め200人近くもの『KOF'98』フリークが!!

決勝大会の形式は前述の96人によるトーナメント戦。庵、大門といった人気キャラが多く見られたほか、ちまたではあまり見かけないマリーやマチュア、果てはエキストラモードのブライアンを使いこなすプレイヤーもおり、大いに盛り上がっていた。

そして決勝リーグ戦を制したのは、前回の同大会で準優勝した、のぶ氏。リベンジを果たし、非常に満足した様子だった。

見渡す限り人、人、人！「KOF」の人気は本当にスゴイと実感させられました。

当日、大会を運営されたスタッフの皆さん。本当におつかれさまでした。

左から3位のキッコー氏、優勝ののぶ氏、準優勝のウォーズ氏。おめでとうございます！

### ●トーナメントブロック決勝戦

| ブロック | プレイヤー | 使用キャラ／出場枠 |
|---|---|---|
| Aブロック | ウォーズ | 庵・マリー・裏社（ADV）<br>GAME SPOT 21代表（東京） |
| | fortune | 京・庵・マチュア（ADV）<br>前日最終予選通過 |
| Bブロック | 河村 | 大門・庵・山崎（ADV）<br>辻商店代表（京都） |
| | のぶ | 大門・庵・ちづる（ADV）<br>コスミックプラザABC代表（大阪） |
| Cブロック | 安倍なちゅみ | ちづる・チャン・裏社（ADV）<br>ゲームアルファ代表（千葉） |
| | キッコー | ちづる・チャン・裏クリス（ADV）<br>遊ingポイントセオラ代表（滋賀） |

### ●決勝リーグ戦

| | ウォーズ | のぶ | キッコー | |
|---|---|---|---|---|
| ウォーズ | | ×（2-3） | ○（3-1） | 準優勝 |
| のぶ | ○（3-2） | | ○（3-1） | 優勝 |
| キッコー | ×（1-3） | ×（1-3） | | 3位 |

※結果などの詳細は **http://www.do-the-game.net/** にて公開中

# 今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

## 北海道・東北

**■アミュージアム麻生店(北海道)**

◇ポップン8バトルモード大会 7/21・22名
優勝：1DOL
2位しおり　3位 轟雷

◇GGXX大会 7/27・22名
優勝：かすみラブ(カイ)
2位 Tab'　3位 テンバルス神威

## 関東

**■アイアイ駅南店(茨城)**

◇第3回GGXX 7/14・44名
優勝：ちっくさ(チップ)
2位 D

◇第1回ガンダムDX2on2大会 7/20・34名
優勝：そんなに見つめると穴あくヨ？(ミノフスキー/シャアゲル、ソラ/グフ)

◇GGR三和電子杯GGXX大会 7/21・76名
優勝：やまざき(イノ)
2位 サクラ　3位 KYO

◇第3回VF4ランダムチーム3on3大会 7/27・24名
優勝：重(ウルフ)、茶ラウ(ラウ)、よろい(カゲ)

◇第2回ガンダムDX2on2大会 8/3・34名
優勝：ピコタンズ(ヘンケン艦長/Nゲル、ノリス/陸ガン)

**■プラボ前橋(群馬)**

◇革命前夜(祭)VF4 3on3 7/20・120名
優勝：ダイナー(マスク・ド・ヒジテツ/ジャッキー、嵐/ジャッキー、ナポレオン/ジャッキー)

**■アミュージアム前橋店(群馬)**

◇GGXX大会 7/27・32名
優勝：AMILL(カイ)
2位 岡本真幸　3位 ウニうに

**■ゲームセンターリンリン(埼玉)**

◇GGXXランバトVol7 7/13・24名
優勝：暴れソル'S(GA/ソル、17S/ソル、YR/ソル)
2位 大往生

**■ゲームフジ船橋(千葉)**

◇GGXXシングルランバト04 7/6・38名
優勝：KYO(イノ)
2位 るぱそ　3位 北辰

◇GGXXシングルランバト05 7/13・26名
優勝：kaqn(梅喧)
2位 万里　3位 るぱそ

◇GGXXサミーズカップ全国予選 8/3・64名
優勝：DIEちゃん(ブリジット)
2位 るぱん

**■大久保アルファステーション(東京)**

◇KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02予選 7/28・37名
優勝：ヘタレ堂(裏社、裏リョウ、大門)
2位 おチビ　3位 M M

**■阿佐ヶ谷ゲームインメイト(東京)**

◇第2回ビートマニアIIDX7th大会 7/14・24名
優勝：UMF
2位 NWT

**■荻窪GAME-EXC(東京)**

◇GGXX大会 7/7・24名
優勝：ポチョエモン(ポチョムキン)
2位 ヨン　3位 へっぽこ

◇GGXX大会 7/14・32名
優勝：へっぽこ(闇慈)
2位 ビビケン　3位 イモセス

◇GGXX大会 7/20・41名
優勝：ビビケン(梅喧)
2位 神咲礼羅　3位 肉Q

◇GGXX大会 7/28・28名
優勝：ビビケン(梅喧)
2位 ていお～　3位 NOX

**■パワースティック(神奈川)**

◇第15回武闘会(GGXX2on2) 7/20・36名
優勝：GNT(闇慈)、J.T(エディ)
2位 西野友博、山瀬翔平

## 中部

**■プラボ新潟店(新潟)**

◇第13回ストIII3rd大会 7/6・24名
優勝：あるふ(ユン)
2位 じゃいご　3位 TKP

◇第11回VF4 2on2大会 7/28・24名
優勝：カチョラウ・ガン(ラウ、ウルフ)
2位 逆重力・民々拳

**■ゲームセンターGLAD(新潟)**

◇GGXX三和電子杯予選大会 7/14・64名
優勝：NIE(カイ)
2位 アマルダ　3位 Xi

◇第1回GGXX大会 7/28・27名
優勝：ZAMAKU(アクセル)
2位 レイ　3位 hiro

**■ミラクル静岡(静岡)**

◇第2回GGXX大会 7/6・32名
優勝：sai(ファウスト)
2位 森口　3位 やまにん

**■プリッズ南浜松店(静岡)**

◇ソウルキャリバーII大会 壱ノ太刀 7/20・34名
優勝：一休(ユンスン)
2位 凛　3位 米

## 近畿

**■大宮ゲームプラザ（京都）**

◇第21回ZERO3関西ランバト 7/14・28名
優勝：わぶ(ダルシム)
2位 円町かりん　3位 DARK

◇第3回VF4 a-choランバト3on3 7/14・30名
優勝：マラ族(いまじ/アキラ、もちょ/シュン、73r/ジャッキー)
2位 イノウエファイトクラブ

◇第22回ZERO3関西ランバト 8/4・31名
優勝：永パッチ(コーディ)
2位 SHINYA　3位 ろみぃ

**■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)**

◇第2回GGXX a-choランバト 7/4・88名
優勝：わかめ(ヴェノム)
2位 カズキ　3位 エターナル

◇KOF'98全国大会予選 7/7・26名
優勝：R.F(チャン、大門、ちづる)
2位 じゅん　3位 ジャックフロスト

◇第3回GGXX a-choランバト 7/18・78名
優勝：持田(ミリア)
2位 喘猫たると　3位 シロいたち

**■アババ天神橋店(大阪)**

◇GGXXチャレンジャーチャンピオンシップ予選 7/7・29名
優勝：鷲見(ソル)
2位 HVR　3位 わかめ

◇第10回ガンダムDXタッグトーナメント 7/20・32名
優勝：カドマレンゴウグン(シャアゲル、ジム)
2位 タケマーン軍　3位 ニューロイヤル

**■チャレンジャー関大前店(大阪)**

◇GGXXチャレンジャーチャンピオンシップ本戦 7/28・22名
優勝：N川(ファウスト)
2位 持田　3位 M紳士

**■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)**

◇第1回ソウルキャリバーII3on3・24名
優勝：鰤タソニア共和国チーム(腹素子/タキ、京橋刹那/カサンドラ、こってりんこ/ヴォルド)
2位 牙一族

◇第1回ソウルキャリバーIIチャレンジャーチャンピオンシップ予選大会・24名
優勝：京橋刹那(カサンドラ)
2位 自動人形　3位 ガラコ

◇第2回ソウルキャリバーII3on3・24名
優勝：オホーツクにキユチーム(腹素子/タキ、百日紅G/タリム、APP/アイヴィー)
2位 あぶあぶ

**■アミューズGAMGAM(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 7/20・32名
優勝：リュウ(梅喧)
2位 A・T

**■バスカ(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 7/21・32名
優勝：to-ru(梅喧)
2位 イチゴサンデー

**■リブロス高槻(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 7/27・25名
優勝：B・D・S(ソル)
2位 マコヤン

**■ゲームランドエース(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 7/27・28名
優勝：ピョン(ファウスト)
2位 かつおぶし

**■アルゴ(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 7/28・30名
優勝：堀ススム(チップ)
2位 リーダー

**■コスミックプラザABC(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 8/3・25名
優勝：コウ(エディ)
2位 カトウ

**■シャトーEX(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 8/4・32名
優勝：エ川(ファウスト)
2位 コバ

**■サイバーシティ2B1(大阪)**

◇なにわやGGXX大会 8/11・26名
優勝：光蜜(闇慈)
2位 べこえ

**■ミルカトル加納店(和歌山)**

◇GGXX大会 7/6・29名
優勝：N川(ファウスト)
2位 VR

◇GGXX 3on3 7/27・24名
優勝：ネオ負ける要素はない!!
2位 4

◇月例VO4大会 7/27・22名
優勝：イタイのはけんただけ(マイザーй/テムジン747A)
2位 ハルミ決死隊

◇VF4 3on3 7/27・72名
優勝：ミリオンズ
2位 てっぺードキュン

## 中国・四国

**■アミューズメントファンタジスタ(岡山)**

◇第1回GGXX大会 7/14・29名
優勝：セネガル(紗夢)
2位 MIO　3位 FOULE

◇第2回VF4 3on3大会 7/21・30名
優勝：腹黒な俺たTEAM(J-PHONE/リオン、さご/リオン、パチもん/葵)
2位 ファンタジスタVer C　3位 下パン楽園組

◇第2回Cvs.S2大会 7/28・22名
優勝：あろ～ん(N・リュウ、ブランカ、サガット)
2位 ゲマ　3位 YA

**■スーパーヒーロー倉吉(鳥取)**

◇第2回VF4EVO大会 7/20・24名
優勝：茜討伐隊(設定1/ジェフリー、おか/ベネッサ)

**■ゲームステージビート(香川)**

◇第7回VF4大会(3on3) 8/4・23名
優勝：チーム三人袋(from岡山)
2位 あばれます 箱　3位 桃色片想いLOVE

## 九州・沖縄

**■MAHODO(福岡)**

◇GGXX大会 7/13・78名
優勝：ピロシキ(ファウスト)
2位 H・K　3位 Zakku

◇Cvs.S2大会 8/3・68名
優勝：まちぃ(A・キム、紅丸、響)
2位 誠　3位 弟子犬KFG@るーさんの弟子

**■プラボ浦上店(長崎)**

◇第3回VF4大会 7/20・24名
優勝：アキオ(アキラ)
2位 ヨーダ　3位 満ッサ

◇第3回GGXX大会 7/28・29名
優勝：KEN(ポチョムキン)
2位 米村制高　3位 UKK

**■ゲームプラザ白山(熊本)**

◇GGXX大会Vol,1 7/13・42名
優勝：AKD(スレイヤー)

◇鉄拳4 3on3 Vol,4 7/20・42名
優勝：Team亀山(プー/ニーナ、ういろう/ロウ、ブン太/平八)

◇GGXX大会Vol,2 7/27・41名
優勝：H.S(ファウスト)

HP■http://www.aa.alpha-net.ne.jp/madeit

**奈良県**

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
9/1 16:00 ポップン8バトルモード大会
9/7 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
9/8 18:00 GGXX大会
9/14 18:00 KOF2001大会
9/15 20:00 頭文字D大会
9/16 18:00 ドラムマニア大会
9/21 16:00 CAPCOM VS. SNK2ランバト
9/22 22:00 第1回VF4EVOランバト
9/23 16:00 DDRMAX2大会
9/28 22:00 VO4大会
9/29 18:00 beatmaniaⅡDX8thstyle大会

**和歌山県**

**★ゲームストリート ミルカトル加納店**
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
9/7 19:00 GGXシングル大会
9/8 16:00 VO4ランバト①
9/13 19:00 月例兎大会
9/21 19:00 GGXX 3on3
9/21 21:00 VF4EVO 3on3
9/22 16:00 VO4ランバト②
9/28 19:00 月例VO4大会
未定 19:00 DDR和歌山組月例集会

**★K-CAT紀ノ川店**
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
9/8 16:00 第7回頭文字D大会
9/29 未定 ガンダムDX大会
毎土曜 20.00 ビンゴ大会

**北海道**

**★麻生アミュージアム**
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
9/1 15:00 ギターフリークス大会
9/7 15:00 ガンダムDX大会
9/8 16:00 KOF2001大会
9/14 16:00 Cvs.S2大会
9/15 15:00 ポップン大会
9/16 18.00 VF4大会
9/21 16:00 GGXX大会
9/22 15:00 ドラムマニア大会
9/23 随時 無料イベント
9/29 18:00 鉄拳4大会
毎土曜 18:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて発表

**新潟県**

**★プラボ新潟店**
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
9/6 20:00 第4回ZERO3大会 ◆参加無料
9/7 20:00 第15回ストⅢ3rd 2on2大会 ◆参加無料、二人一組
9/14 20:00 第1回ソウルキャリバーⅡ大会 ◆参加100円
9/21 20:00 GGXX大会 ◆参加100円、女性無料
9/28 20:00 VF4EVO大会 ◆参加100円
※すべて受付は19:00～

**★ゲームセンターGLAD**
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
9/8 14:00 GGXXシングル大会
9/15 14:00 ヴァンパイアセイバー大会
9/16 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
9/21 14:00 GGXXレディース大会
9/22 14:00 GGXXシングル大会
9/23 14:00 GGXX 2on2大会
9/27 21.00 ZERO3ばんnight大会
9/28 19:00 ストⅢ3rd大会

**★アミューズメントパークNASA**
長野市高田五反田1720 ☎0263-39-4000
9/8 13:00 第2回GGXX大会
9/22 13:00 第1回VF4EVO大会

**静岡県**

**★プリッズ南浜松店**
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235
9/21 18:00 GGXX大会Ⅱ ◆参加無料

**★ミラクル静岡**
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
9/7 19:00 第2回ソウルキャリバーⅡ
◆参加無料、ワンドリンク

## 関東

**茨城県**

**★アイアイ駅南店**
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
http://www.aiai-group.com/top.htm
9/1 13.00 第5回GGXX大会(3on3)
9/7 21:00 ～GuiltyGear XX Championship～ Sammy's cup- 予選前夜祭
9/14 20:00 第4回ガンダムDXタッグ大会
9/15 19:00 第3回ソウルキャリバーⅡ大会
9/22 13:30 第3回VFRカップ戦 アイアイ駅南店杯(5on5)
9/28 20.00 第5回ガンダムDXタッグ大会
9/29 13:00 第6回GGXX大会(3on3)

**栃木県**

**★PLABO宇都宮店**
宇都宮市簗瀬町1606-1 ☎028-638-5011
9/7 17:00 VF4EVO大会 ◆2on2、同一チーム内同キャラ不可
9/22 17:00 テクニクビートでGO
◆全キャラ使用可、ナムコ曲限定
9/28 17:00 GGXXトーナメント ◆全キャラ使用可
9/29 17:00 魂剣捜索隊、南東北を行く 巻ノ参 ソウルキャリバーⅡ大会 ◆全キャラ使用可能

**群馬県**

**★プラボ前橋店**
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
9/1 16:30 GGXX! 3nd Contact
9/15 16:30 VF4EVO進化の宴♪
9/22 16:30 ソウルキャリバーⅡなんでもありよ♪
◆タイムリリース使用可能
9/29 13:30 パカ王選手権9月
◆パカ2ランダム曲・パートバトル

**★アミュージアム前橋店**
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
9/7 19:00 笑わせるな俺はアドリブで勝ってんだよ テトリス・ザ・グランドマスター大会
9/14 19:00 葵は……葵は……(思い詰めた感じで)VF4EVO大会
9/28 19:00 やっぱりスタートカラー萌えるな。GGXX大会

**埼玉県**

**★ゲームセンターリンリン**
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
9/7 18:00 ゴールデンアックスザデュエル大会
20:00 早く女キャラの髪の形変えて～VF4EVO大会
9/14 18:00 パカパカパッションスペシャル大会
◆詳しくは当日発表
20:00 「ランバトに参加してくださった皆さまありがとうございました」GGXX大会
◆ランダムキャラセレクト制
9/21 18:00 今日はST-Vでしょう! 水滸演舞大会
20:00 「百連アイテムってあるんですか?」 VF4EVO大会 ◆参加無料
9/28 18:00 パカパカパッション2大会
20:00 気合で目押しましょうGGXXランダムキャラ3on3大会
◆詳細は当日発表
※全て当日受付のみ

**★ゲーム&カラオケ遊々**
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
9/8 10.00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
9/29 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

**千葉県**

**★ゲームフジ船橋店**
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
http://gehori.tripod.co.jp/
毎土 18:30 GGXXランキングバトル
◆受付18:00まで、シングル、ランダムプレイヤー3on3

**★ゲームセンターB-1**
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
9/7 15:00 GGXX全国大会予選
9/22 17:00 ソウルキャリバーⅡ大会
毎金曜 19:00 GGXXランバト
毎金曜 21:00 ストⅢ3rdランバト
毎土曜 19:00 VF4ランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDXランバト

**東京都**

**★荻窪GAME-EXC**
杉並区上荻1-16-16 ユアビルIF ☎03-5397-9551
http://www.game-exc.com/
毎金曜 20:00 GGXX対戦会
◆400円でフリープレイ、25:00まで

**★大久保アルファステーション**
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
9/1 15:00 KOF'98ランバト第3期4節
◆参加無料、5回を1期、ポイント制
9/8 15:00 第1回VF4EVOトーナメント大会
9/15 15:00 KOF'98ランバト第3期5節
◆参加無料、5回を1期、ポイント制
9/22 15:00 GGXX三和杯予選大会(一般の部)
◆GGR主催のGGXX三和杯ルールに準拠
9/23 15:00 GGXX三和杯予選大会(レディース)
◆GGR主催のGGXX三和杯ルールに準拠
9/29 15:00 第6回CAPCOM VS SNK2トーナメント大会

**★新宿第一店ゲームオスロー**
新宿区歌舞伎町1-22-7 第一オスロービル1,2F ☎03-3209-5517
9/7 18:00 第11回ゲームオスロー主催VF4大会

**★阿佐ヶ谷ゲームインメイト**
杉並区阿佐谷南2-14-10 ☎03-3318-3854
9/9 21:00 第3回MATeCUP for ソウルキャリバーⅡ
◆参加100円
9/14 20:00 第8回VF4EVO MATeCUP2002
◆優勝者に100連アイテム、参加100円
9/15 19:00 第4回MATeCUP for ビートマニアⅡDX
◆課題曲プレイ時の得点で競う、参加100円
9/25 20:00 第8回VF4EVO バーチャナイト2on2
◆優勝チームに100連アイテム、参加200円

**★原宿ゲームダブルエックス**
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
9/8 13:00 第2回GGXX大会(wc.Ver)
◆参加100円、定員16名
9/15 ------- 底抜け断線!? ポプ7ポイントラリー
◆チャレンジモード使用のポイントラリー、29日まで
9/15 ------- ポップンイラストコンテスト3
◆コピー可、郵送の方はご連絡ください

**★池袋プレイランドカーニバル**
豊島区南池袋1-21-2 ヒューマックスパビリオン南池袋2F ☎03-3987-1511
9/15 14:00 第4回ポップンミュージック8大会
◆初心者対象の大会、参加100円
9/22 14:00 第4回ポップンミュージック8大会
◆上級者方対象の大会、参加100円

**神奈川県**

**★ゲームプラザ ニューヨーク大船**
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
9/8 16:00 KOF'98ランバト第2期・7R
9/22 16:00 KOF'98ランバト第2期・8R
※いずれも参加100円、ランバト終了後フリープレイタイム有

**★パワースティック**
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
9/1 14:00 GGR The 1st.GIG 三和電子杯(レディース)
◆参加費50円、エントリーは当日13:00まで
9/16 15:00 第17回武闘会(CAPCOM VS. SNK2)
◆受付当日14:00まで
9/29 14:00 第18回武闘会(GGXX) ◆受付当日13:00まで

**★ゲームファンタジア茅ヶ崎店**
茅ヶ崎市新栄町7 5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
9/1 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会 ◆受付17:00～
9/8 15.00 GGXX大会 ◆受付14:00～
9/15 18.30 VF4EVO大会 ◆受付17:00～
9/22 15:00 ガンダムDX大会 ◆受付14:00～
9/29 15:00 ストⅢ3rd大会 ◆受付14:00～

**★ムトス座間店**
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413
9/8 15:00 ポップン8大会 ◆受付14:00～
9/15 19:00 VO4 2on2大会 ◆受付18:00～
9/22 19:00 GGXX大会 ◆受付18:00～
9/29 19:00 VF4EVO大会 ◆受付18:00～
※すべて参加無料

**滋賀県**

**★ビクトリヤ**
大津市栄町6-29 ☎075-251-2323
毎水曜 19:00 VF4EVO大会

**★ゲーム倶楽部ツイスター**
八日市市東本町6-55 ジャンティ21B1 ☎0748-23-8717
毎日曜 17:00 VF4EVO大会
9/16 17:00 GGXX大会
9/23 17:00 GGXX大会

**京都府**

**★西院コットンクラブ**
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
9/7 21:00 VF4EVO大会
9/14 15:00 GGXX大会
9/21 15.00 ガンダムDX大会
9/28 15:00 GGXX大会

**★下鴨ヒーロータウン**
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
9/7 16:00 ガンダムDX大会
9/21 16:00 ガンダムDX大会

**★スーパーヒーロー山科**
山科区御科鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765
9/7 21:00 VF4EVO大会
9/21 21.00 VF4EVO大会

**★スターダスト**
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
9/8 17:00 VF4EVO大会
9/23 17:00 VF4EVO大会

**★ゲームスペースプラニー**
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
9/7 21:00 VF4EVO大会
9/13 20:00 GGXX大会
9/21 21:00 VF4EVO大会

**★ネオアミューズメントスペースa-cho**
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
9/5 19:00 第6回GGXX a-choランバト
9/8 15:00 第23回ZERO3関西ランキングバトル
9/14 15.00 ガンダムDX大会 2on2
◆サイド固定、高コストX2、ガンタンク、ゾックは不可
9/15 13:00 GGXX全国大会 a-cho店舗予選
◆受付当日12:30まで
9/16 13:00 VF4EVO a-choランバト3on3
◆VFRポイントランキング戦、参加100円
9/19 19:00 第7回GGXX a-choランバト
9/22 未定 a-cho音ゲー祭り（仮）
9/23 未定 頭文字D大会
HP■http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

**★大宮ゲームプラザ**
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126大宮ビルB1 ☎075-801-7755
9/21 14:00 ZERO3全国大会「ultimate ZERO Ⅲ」
9/22 12:00 ZERO3全国大会「ultimate ZERO Ⅲ」
◆受付は両日とも開始30分前
HP■http://www.mars.sphere.ne.jp/my fragrance/uz3/

**大阪府**

**★ハイテクランドセガアビオン**
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1,2F ☎06-6645-7692
9/7 18:00 GGXX今度は3on3だ！ ◆最大16チーム
9/8 18:00 頭文字Dガムテマッチ&無料タイムトライアル走行会！
◆ガムテマッチ16チーム、走行会参加フリー
9/14 17:00 ストⅡシリーズフリー対戦
◆19:00まで、スパ2X、ストⅢ、ZERO3、EX2PLUS
9/15 14.00 WCCFカードトレーディング大会
◆店舗主宰の大トレーディング大会
9/22 17:00 VF4EVO無料同段位戦！
◆昇格したけりゃ集まれ！ 19:00まで
9/23 17:00 ネオジオ対戦格闘フリー対戦！
◆ガロスペ、ワーヒーパーフェクト、豪血MOU、天草降臨、19:00まで
9/28 ------ GGXXアビオンランバト第1戦！
◆詳細は店内告知にて
※大会参加無料（一部例外あり）

**★チャレンジャーGAMGAM店**
吹田市岸辺南1-24-9 ☎06-6317-043
http://www.challenger-am.com/
毎日曜 16:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会(個人)
毎日曜 18:00 SCNソウルキャリバーⅡ3on3タクティクスバトル
◆先鋒、中堅、大将三人一組
毎月曜 10.00 マコちゃん思い出をありがとう！
ソウルキャリバーⅡフリーイベント
◆600円で半日フリー（毎水曜、金曜も開催、23:00まで
毎日 10:00 第二の目標に向かって乾杯！ VF4EVOフリーイベント
◆参加費600円で半日フリープレイ
毎木曜 10:00 それでもマコちゃん来店希望GGXXフリーイベント
◆参加費600円で半日フリープレイ、23:00まで
毎火曜 10:00 恋の欠片を拾い集めてストⅢ3rdフリーイベント
◆参加費300円で半日フリープレイ、23:00まで

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
9/1 16:00 VO4大会
9/7 18:00 VF4EVO大会
9/8 18:00 VO4大会by毒ガス団
9/14 18:00 GGXX大会
9/15 16:00 VO4大会
9/21 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
9/22 16:00 VF4EVO大会
9/28 18:00 GGXX大会
9/29 16:00 VO4大会
※いずれの大会も参加無料

**★アババ天神橋店**
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
9/1 16:30 第12回ガンダムDX大会
9/7 15:30 第7回GGXX大会
9/8 16:30 第1回ギターフリークス8thMIX大会
9/14 15:30 第4回ソウルキャリバーⅡ大会
9/15 16:30 第1回ドラムマニア7thMIX大会
9/21 15:30 第17回KOF2001大会
9/22 16:30 第1回ギタフリ8th&ドラマニ7thセッション大会
9/28 15:30 第3回ストⅢ3rd大会
9/29 16:30 第10回ぷよぷよ通大会
※すべて当日10時～大会開始30分前まで受付、参加無料

**★チャレンジャー追手門店**
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/
9/7.8 9:00 追手門店freeイベント（機種が選べます）
◆15、16、22、23、28、29日も開催、料金などはHP参照
9/21 13:00 VF4EVO大会 ◆参加無料、カード使用可
9/27 13:00 VF4EVO大会 ◆参加無料、カード使用可

**★P.A天満店**
大阪市北区天神橋4-9-5 ☎06-6358-2068
9/7 19:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベントVol.2
◆22.00まで、参加費1000円
9/8 19.00 VF4EVOフリーイベントVol.2
◆22.00まで 参加費1000円
9/14 17.00 ソウルキャリバーⅡP.A&フジ合同大会 P.A予選
◆参加無料、キャラ固定
9/15 13:00 ソウルキャリバーⅡP.A&フジ合同大会 フジ予選
◆参加無料、キャラ固定
16:00 ソウルキャリバーⅡ P.A&フジ合同大会決勝
◆参加無料、キャラ固定
9/20 19.00 VF4EVOフリーイベントVol.3
◆22:00まで 参加費1000円
9/28 16:00 第2回VF4EVO大会
◆参加200円、キャラ固定

**★チャレンジャー堺東店**
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915
9/1 15:00 頭文字D大会
9/15 17:00 beatmania THE FINAL大会

**★PLABO-AV'S**
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6644-2810
9/14 19:00 ソウルキャリバーⅡシングルトーナメント大会
8/24 19:00 ソウルキャリバーⅡシングルトーナメント大会
※すべて1vs1のトーナメント、18:00から受付

**★ラモススタジアム**
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3861
9/8 17:00 GGXX大会
9/22 17:00 ガンダムDXタッグ大会
9/22 ------ ガンダムDXシングル大会
◆タッグが終わり次第開始
9/29 17:00 新秋！ ヴァンパイアセイバー2大会

**★タウンスポット高槻店**
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
9/11 20:00 VF4EVO大会
9/25 20:00 VF4EVO大会

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
9/8 14:00 マーヴルVS. カプコン2大会
9/14 14:00 KOF'98大会
9/21 14:00 GGXX大会
9/28 14.00 ガンダムDX大会

**★アミューズメントパークエルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎日曜 15:00 ガンダムDX大会
毎日曜 21:00 VF4EVO大会
毎土曜 18:00 頭文字D大会

**★ゲームスペース ベガス**
北区天神橋4-12-24 ☎0726-71-5123
9/14 20:00 VF4EVO大会
9/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

**★アミューズメントギガ**
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
9/14 20:00 VF4EVO大会
9/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

**奈良県**

**★三宮サンクス**
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-407 ☎0742-35-3208
9/1 ------ VO4大会
9/7 ------ VF4EVO大会
9/8 ------ 頭文字Dタイムアタック大会
9/14 ------ GGXXランバト
9/21 ------ ソウルキャリバーⅡ大会
9/28 ------ VF4EVO大会
※すべて当日受付17:30終了、参加無料

**福岡県**

**★MAHODO(マホードー)**
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
9/7 19:00 ガンダムDXランダム大会
◆MAP、機体、パートナーすべてランダム
9/15 19:00 CAPCOM VS. SNK2 2on2大会
9/21 19:00 GGXX3on3大会 ◆キャラ重複は不可
9/28 19.00 VF4EVO大会
※すべて参加費100円、時間厳守

**★コスモパーク アカトンボ西新店**
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
9/22 19:00 鉄拳4大会 ◆トーナメント、キャラ固定

**★スーパーアカトンボ香椎駅前店**
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
9/29 19:00 鉄拳4 3on3大会 ◆参加一人100円、トーナメント

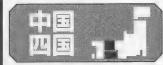
**★トンボ大橋駅前店**
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
9/15 19:00 VF4EVO大会
◆参加100円、キャラ固定、カード使用

**長崎県**

**★プラボ浦上店**
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
9/8 15:00 第1回ソウルキャリバーⅡ大会 ◆参加100円
9/14 19:00 第2回VF4EVO大会 ◆参加100円
9/21 19:00 第9回鉄拳4大会 ～長崎総番長決定戦～
◆参加100円、市外からの遠征歓迎
9/26 19:00 VF4EVOフリープレイイベント
◆参加300円、定員有り

**熊本県**

**★ゲームプラザ白山**
熊本市九品寺5-15-7 ☎396-362-2711
9/7 21:00 鉄拳4トーナメントバトルVol.16
9/14 14:00 GGXXサミーズカップ店舗予選
◆上位2名が全国大会へ
9/15 18:00 ソウルキャリバーⅡ 3on3チームバトルVol.1
9/21 20:00 鉄拳4 5on5チームバトルVol.1
9/27 20:00 GGXXトーナメントバトルVol.3
9/28 20:00 ソウルキャリバーⅡトーナメントバトルVol.3

**鳥取県**

**★スーパーヒーロー倉吉**
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
9/8 16:00 ポップン8大会
9/14 19:00 GGXX全国予選大会
9/22 20:00 第9回VF4大会
9/29 19:00 第2回頭文字D大会

**島根県**

**★プレイシティキャロット島大前店**
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
9/7 18:30 第4回GGXX大会
9/22 15:00 第6回鉄拳4大会
9/29 17:00 オラタン5.44大会 ◆リーグ戦

**岡山県**

**★アミューズメントファンタジスタ**
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
9/8 15:00 第1回ソウルキャリバーⅡ大会
9/14 20:00 第4回VF4 3on3大会
◆VFRポイントランキング3on3
9/15 15:00 第1回真サムライスピリッツ大会
9/22 15:00 第3回GGXX大会
9/29 19:00 第6回VF4大会
◆VFRポイントランキング
※詳細はHPにて

**香川県**

**★マックスプラザ善通寺**
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza
9/1 18:00 頭文字D大会
9/8 18:00 ガンダムDX大会2on2 ◆参加無料
9/15 19:00 VF4EVO大会
◆2on2、ペアで参加
9/21 15:00 MAX音ゲー祭り
◆ギタドラ、ポップン、DDR
9/28 20:00 第4回DOC大会
9/29 18:00 GGXXランバト第2期 ◆詳細は店頭

## イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〔郵送〕 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕 03-5433-7212
〔メール〕 location@arcadiamagazine.com

# 生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

32

Joystick Troopers

ジョイスティック トゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G＝ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■

## ……でも結局、Gガンダムって人気あるんだよね……

## 作りごとでも都合が悪いことでも説明する責任ってのは大事なんだよ！

まあ今回のネタは「あの件」なんですが。しかし前号の欄外読んで思ったんだけど、俺ったら編集ちゃんからも「いいから早く帰って来い」って思われてんのかな？ やっぱりアーケード誌はアーケードゲームの事しか書いちゃいけないのかな？ 俺は自分のアレな恥ずかしい部分をさらしてこのページを書いてるんだけど、こうした感情の揺れはハマっている対象という包み紙こそ違っても、当然ビデオゲームにもあると確信してキーボードをたたいています。

しかし今回のようなショック過多の「通過儀礼」をリアルタイムで経験するのは初めてでして。過去に対戦台ばっかのゲーセンのノートスペースで、やってらんねえよ感漂わせながら常連とグチっていた空気とは明らかに違う意識が芽生えてるんスよ、今回は。

これだけは言わせてくれ。「それにしてもタンポポにマメ入りはあんまりだ～！」そりゃセミプロの子役上がりで自信満々の12歳の少女が、憧れのグループに入ってからの初ライブで「コネ垣引っ込め～!!」「死ね～!!」なんて満員の観衆から言われたトラウマに比べたら傍観者のタワ言なんて大したことないんだろうけど、童貞向けという素晴らしい作品世界を展開していたグループに、マユ毛が濃いだけのキンキン声小娘ボーカルが入ってどうなるっていうのよ？ ——もうやめます、すみません。

今回の脱退発表は、例えばガチガチの一年戦争派が初めてネーデルガンダムを見た衝撃に近いといえば分かるかしら？ 送り手も受け手も幸せな空気を作っても、それが創造主の（今後の展開とソロバン算出した上がりですな）にそぐわなければ、今回のような劇的な事は当然起こり得るわけで。

さらに話を暴走させてもらうけれど、中澤の卒業を「Zガンダム」のカミーユ精神崩壊に例えるならば、昨年夏までのファンの盛り上がりは「ガンダムセンチネル」でありEx-Sガンダムだった。

しかし事務所主導の5期メンバー増員は、オフィシャル設定”のサイコフレームとフィンファンネルであり、最強のνガンダム誕生という歴史に書き換えられた。傍観者はひたすら考えた末についていくか理屈をこねるか諦めるかという選択肢しかないのか。

「ASAYAN」を起点にして始まった俺のモーヲタ黒歴史だけど、今回は過程が何も見えないだけに期待よりも不安が大きい。作り話の中で生きている彼女たちと、それに踊らされている俺。作りごとでも都合が悪いことでも、説明する責任ってのは大事なんだよ！ あれだけボロクソにたたかれている『FFXI』でさえ、遅れ気味とはいえ障害や修正について少しずつ報告を始めている。長続きさせたいコンテンツで千年王国を築くには、それだけの責任と、膨大な手間が掛かるのだ。

9月23日で脱退する後藤真希の事を、相も変わらず知らない奴らは「ゴマキ卒業」なんて記号で報じているけど、「ゴマキ」なんてだれも呼んでねえよ！ ほかのメンバーや関係者、ファンは「ごっちん」、もしくは「ごっつぁん」と呼ぶのが普通なのに。イチローや中田が日本のメディアを嫌いになった理由が分かったよ（飛躍し過ぎ）。現在の過程を知れば知るほど、彼女をそんなステロタイプに作られた呼び方なんてできなかった。

じゃあ、もしこれがビデオゲームならどうよ？ フツーの人は「バーチャファイター」だったら「バーチャ」なんて呼称知らないでしょ。ただゲームって呼ぶだけ。自分が好きな対象を、ほかの大多数がどうとらえているのかという現実なんて散々味わった。

関東地方を豪雨と雷鳴が襲った8月1日。「つんく♂さんを責めないでくださいね。つんく♂さんが悪いわけじゃありませんからね、皆さん。」ラジオから矢口の、半ベソで精いっぱいの声がノイズに交じって聞こえてきた。こういうメッセージがビデオゲームやその周辺からもっと伝わっていれば、俺も彼女たちに心奪われる事はなかっただろうに。

明日のことは分からない。世の中は何もなかったかのように流れている。近々控えている『FFXI』のバージョンアップ同様、触れてみなくちゃ始まらない。ということでDo-I-Now！ 話はそれからだ!!

**編集者談！** まぁ、帰ってくるうんぬんってのは大して考えてないな。アーケードゲームをプレイしているのは知ってるし。それよりも話題性という問題は、本稿で感じていることと同様、アーケードゲームの未来を語りにくくなってる現実なんだ。結局は個々が決めることにほかならないが、アーケードゲームの楽しい未来や期待をどこに感じたらいいのか、言葉にしにくい現実があるってことだろう。

# BEAT♪MAXIMUM

今月もドーンとページ増量中のBEAT MAXIMUM。最後まで楽しんでくださいね。まずは期待の新作、ギタドラからどうぞ～。

## GUITARFREAKS 8thMIX

©2002KONAMI

GUITARFREAKS 8thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ネックボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2002年8月下旬
■使用基板：――

## drummania 7thMIX

©2002KONAMI

drummania 7thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2002年8月下旬
■使用基板：――

### 1 曲別日本一決定戦

プレイヤーのプレイ結果をランキングに自動登録するだけでなく、曲ごとにプレイ結果を集計してランキング。収録曲は100曲以上、これらすべての優勝者が決定されるぞ。君のこだわりの曲で登録し、全国一位を目指せ！

### 2 ベストヒットチャート

どの曲が高人気か、プレイヤーなら気になるところ。各店舗で遊ばれた曲を自動で集計し、日本全国でのヒットチャートを表示。また、お店ごとのローカルチャートも表示、全国チャートと比較するのも面白い!?

### 3 店舗対抗日本一決定戦

その店に集まるプレイヤーたちのプレイ結果を自動集計し、そのポイントによって日本全国ナンバーワンのお店を決めるという、新しいランキング。プレイヤー同士で力を合わせて、気になるライバルゲーセンと勝負だ！

### 4 ギタドラ瓦版

コナミからさまざまな最新情報を、設置されているギタフリ&ドラマニ筐体に配信。これにより全国のギタドラが情報ステーションに！　もしかしたら人気サウンドコンポーザーからのメッセージなど、レア情報が流れるかも？

※これらのサービスは実施予定であり予告なく変更することがあります。

## e-AMUSEMENT

全国のギタドラファンの諸君が待ちわびているであろう『8th』&『7th』。何といってもe-AMUSEMENTを使ったサービスには要注目だ！　今現在判明しているGUITARFREAKS&drummaniaへのe-AMUSEMENTを利用したサービスを左の囲みにまとめた。特に、曲別日本一決定戦が非常に熱い！　これは、今までお気に入り曲を練習し続けてきたプレイヤーにとっては大チャンスといえるだろう。ぜひとも気合いを入れ、自分のお気に入り曲で優勝を勝ち取ってほしい。

また、店舗対抗日本一決定戦で集計されるポイントの算出方法は非公開なので、その店舗に集まるみんなでとにかくプレイしまくろう。ゲーセンのギタドラプレイヤーの総力を結集して頑張ってくれ！

## 便利な変更点を紹介

GUITARFREAKS&drummaniaも『8th』&『7th』になって、システム面で便利な変更点が多数加えられた。そのおかげでプレイヤーの選択肢が増え、さらに遊びの幅が広がること間違いなし！

まず両方の作品にいえることは、今までゲームスタート時のみ入ることができたPLAY STYLE MENUが、なんと今作では、曲決定時STARTボタンを押しっぱなしにすることでPLAY STYLE MENUに入れるようになったのだ。

それにより、曲ごとにRANDOMやHIDDENなどのオプションを容易に変更することが可能。「この曲はRANDOM・2速で。この曲はDARKで」といった自分なりの細かい設定が可能となった。

また、「GUITARFREAKS 8thMIX」では、1P・ADVANCED、2P・BASICといったように、二人のプレイヤーが別々の難度を選択できるように。

これで、初級者、上級者のプレイヤーレベルを気にすることなく、どんなプレイヤーとも『GUITARFREAKS 8thMIX』を楽しめるぞ。期待して待っていてくれ。

毎回曲選択後にPLAY STYLE MENUが開けるように。これで細かい設定もバッチリ。

1P、2Pで別々の難度が選べるおかげで、どんなプレイヤーとも楽しくプレイできるぞ♪

| 曲名 | アーティスト |
|---|---|
| **STANDARD(コナミオリジナル)** | |
| KISS ME GOODBYE! | TAEKO |
| SWEET FELINE | Anna Vieste |
| THE OCEAN AND YOU | 吉川元亮 |
| The sun shines through rain | 高野治幸&NEW BIG 5 |
| そっと。 | 鈴木季 |
| ★CANDY | 野獣王国 |
| too late two | Des-ROW |
| **STANDARD(ライセンス)** | |
| MIND YOUR STEP！ | ―― |
| I FOUGHT THE LAW | ―― |
| 人にやさしく | ―― |
| ロマンス | ―― |
| ロビンソン | ―― |
| **BONUS TRACK** | |
| BUZY AND THE TIME MACHINE | Thomas Howard Lichtenstein |
| Sweet illusion | avi(from lyaim) |
| HEAVEN INSIDE | Stephen McKnight |

音事典　期待度大のe-AMUSEMENT対応。ギタドラ瓦版などは特に興味深いんじゃないかな？　これだけでも、日々ゲーセンに通ってギタドラ筐体を覗くのが楽しくなりそう。そしてベストヒットチャートを見れば全国的な人気が分かるので、腕に自信があるプレイヤーはどんどん人気曲のランキングに参加し、ぜひ優勝目指して頑張ってほしい。

# 楽しみまだまだ盛りだくさん!!

ここで、改めて新メンバーの紹介をしちゃうよ！　どこかで見掛けた顔ぶれもちらほら……「すごろくde8」の達成率が100%になったお店なら、こんなにたくさんのメンバーが出現してるよ。お店に行って確認してみてね！

KINOKO BOY

BOY

Text：おしゃれずきんズ(一人)

みんなのおかげで、各地で盛り上がりを見せた「すごろくde8」も、8月28日をもって無事終了ー！　さぁ、みんなのお店では何パーセント達成できたかな？

INUCHIYO

LISA

TECHNO STARS

July

Sir Conga

## すごろく出現曲は全部で21曲！

## EX譜面も多数登場！

音事典　すごろくで出現する曲はどれもやりごたえのある曲ばかり。難しい曲はどれもポップ君の数が多くて混乱するよね。そんなときは、オプションのハイスピードを2～3くらいにしてやってみよう。ポップ君の間隔が広がって一つ一つが認識しやすくなるよ。でも、もともとBPMの速い曲は要注意。速過ぎて逆に見えなくなっちゃうからね。

# BEAT MAXIMUM

おしゃれずきん　HAMANOV　Kelly　shiroro　THE♪MOCKEY

USAO-Kun　Mimi　TROPPIE

ASPARA-SEIJIN　Mr.B.BONE　Mr.T.BONE　AYA

**音事典** 「すごろく de 8」をめぐり、人それぞれがいろんな思いを残して夏休みは終わった。君のポップンな夏はどうだったかな？　学生のみんなは、いよいよ新学期が始まる季節だね。だけど、ポップン熱はまだまだ冷めないよ！　「すごろく de 8」以外の隠し要素も盛りだくさんで、遊び尽くすにも時間がかかることだし、新学期もポップンで決まりでしょ！

**超絶大ボリュームが魅力！**

『beatmania THE FINAL』の特徴は、なんといってもその曲数。総数165曲以上にもおよぶため、どの曲からプレイしていいのか迷ってしまう。そこで、新旧共にアルカディアオススメの曲をピックアップ！ これらの曲を、一度プレイし、聞いてみてくれ！

# 鼓動が刻んだ歴史を感じよ！

# beatmania THE FINAL™



**『THE FINAL』で新たに追加された曲のピックアップと、前回に引き続きさまざまな旧曲を紹介！**

beatmania THE FINAL
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：5鍵盤＋スクラッチ
■発 売 日：2002年7月（稼働中）
■使用基板：———

Text：ハメコ。

## 新曲ピックアップ

### SHOX

**五鍵のコアな世界へ**

レイガの「CHAIN」「SOMETHING SPECIAL」「CRIMSON」といったコアなナンバーを手掛けるRAMの新曲が、DRUM'N BASS「SHOX」だ。曲調はかなりコアなものに仕上がっているので、RAMファンにはオススメの一曲だ。

譜面難易度はANOTHERまで存在するものの、HARDと比べてそれほど難しいワケでもない。譜面自体の難易度よりも、BPMが175と、少し速めなため曲に置いていかれることもあるので、オプションでハイスピードを入れる際は注意しよう。

なお、NORMALモードでは4曲目に選択可能。1プレイの締めに選択できるカッコイイ曲だ。

SHOXも入ったEXPERTのRAMコースはオススメ！ やりごたえがあるぞ。

### 2. 14. 13

**これぞ五鍵！ な雰囲気**

あの名曲「20,november」を生み出したDJ nagureoの新曲である「2.14.13」は、beatmaniaシリーズ特有のコアな雰囲気が漂うオールドハウス風味のテクノナンバー。独特のまったり感がnagureo氏らしい作品だといえる。

また、譜面が正直な作りで初心者でもたたきやすいという点も、五鍵盤のテクノらしさを出している。とはいえ、要所要所で微妙なズレや交互押しも存在する。ヤマ場もあり、スクラッチもなかなか面白くなるハズだ。

難度にANOTHERは存在せず、NORMALとHARDのみで構成されている。NORMALでは2曲目から選択が可能だ。

コアでディープ。まさに五鍵盤特有の雰囲気を持つ曲だ。譜面もたたきやすいぞ。

## 他作品から

### 大見解

**ポップンの楽曲からも**

『ポップンミュージック6』の人気曲が装いも新たに『THE FINAL』に登場。滝のように大量に流れ落ちる譜面と、途中のBPM変化は『THE FINAL』でも健在。そして、ポップンミュージックで苦しめられた最後の高速交互連打もHARDとANOTHERでは再現されている。

今回の新曲でも高難度曲の部類。普通じゃ物足りないという上級プレイヤーはぜひプレイしてほしい。

ポップンでは大人気の曲。FINALでも人気曲となるか!?

## 旧曲をやろう！

### Luv to me

**元祖BMユーロビート**

シリーズ初のユーロビートナンバーとして「3rd」で登場。当時の高難度曲の1曲としてプレイヤーを苦しめていたが、派手なサウンドとなじみやすい日本語ボーカルが人気。アレンジも多数加えられ、その支持は現在まで至るほど。鍵盤を連打するパートが特徴的で、ここがうまく決まった時の爽快感がとても良かった。ある意味ではbeatmaniaというゲームを世に知らしめるきっかけとなった曲ともいえる。

やられると、つい口ずさんでしまうユーロボーカルが特徴的

### Salamander Beat Crush MIX

**名作STGサウンド**

この曲は「2nd」で初登場。同社のSTG『沙羅曼蛇（サラマンダ）』の曲をアレンジしたもの。当時収録されていた中では異色のナンバーだったにもかかわらず、幅広い層に支持された人気曲でもある。

オリジナルサウンドのレトロ感と、シンセのデジタルサウンドが見事にマッチして、全く新しいナンバーに仕上げている。難易度も高くなく、初心者にもオススメの曲だ。

プレイしたことがあるユーザーは、懐かしさが込み上げてくるぞ。

**音事典** HIDDEN＋SUDDENとSTEALTH．オプションのHIDDENとSUDDENを併用した場合、従来は小節線以外オブジェが見えなくなっていたが、今回は途中一瞬だけ見えるようになっている。従来通りにするには、新オプションのSTEALTHを使用しよう。そして話は変わるが、今回旧曲のコメントに協力をしてくれた金内君ありがとう。

# 『8th』発売に備えちゃおう！

# beatmaniaⅡDX 7thstyle



今回は、『8th』に備えて「この譜面どうやって押すんですかいな？」といった疑問に答えます。諦めずに頑張ろ～。

beatmaniaⅡDX 7thstyle
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：DJシミュレーション
- ■操作方法：7鍵盤＋スクラッチ
- ■発 売 日：2002年2月(稼働中)
- ■使用基板：――

Text：ハメコ。

## 難しい譜面とは？

そろそろ『8th』の稼働も近付いてきた昨今、みんなⅡDX楽しんでいるかな？

当然、最近始めましたっていう入門者の方々も多いと思う。というワケで、今回は最初は誰もがつまずいてしまうような譜面パターンを、どうたたけばいいか？　ということをフォローしていくぞ。

まず、つまづきやすい譜面パターンを大きく分けると

- ●鍵盤三つ以上の同時押し
- ●オブジェ四つ以上の階段譜面
- ●S＋複雑な鍵盤譜面

主にこの三種類が挙げられる。曲の難度が高まるにつれ、これらのパターンも増えていくため、さらなる上達を望むのならば、これらのたたき方の習得は必須なのだ！

## 打倒!!　階段譜面

高速譜面の階段も、基本ができていれば対処できるぞ。繰り返し練習あるのみ。

俗に言う階段譜面(ここでいう階段は十六分間隔に限定)、鍵盤三つまでならそれほど難しくはないが、鍵盤が四つ以上になると急に難しくなる。これに関しては図のように**123**を左手、**567**を右手で担当、**4**は押す鍵盤が少ない手で取るのが理想だが、利き手の担当鍵盤を増やして、**12**を左手、**34567**を右手(右利き時)とするのもいいだろう。

練習曲を難度順に挙げると、「.59」、「NIGHT OF FIRE」、「ABSOLUTE」となる。この順番で練習していくといいぞ。

※ここでは、ダブルプレイをDP、スクラッチを**S**、鍵盤を左から(1P、2P側共に)**1234567**として記載しています。

## 同時押しを見切る

鍵盤二つ同時押しもそうだが、鍵盤三つ以上の同時押しともなると、目だけでなく指も慣れていないとキツイ。そこで手の配置についてだが、図のように**12 3**を左手、**567**を右手で担当し、**4**はたたく鍵盤が少ない手で担当する、というのが基本形になる。これでもこんがらがってしまうようなら、**4**を常に利き手でたたくようにすると楽になるハズ。

同時押しはリズムが大事。リズムが狂うとすべてずれてしまうので要注意。

まずは鍵盤三つ同時押しを「COMMENT TE DIRE ADIEU」辺りで練習し、慣れてきたら「LOVE WILL」ANOTHERで鍵盤四つ同時押しをマスターしよう。

# 苦手を克服

## スクラッチ(S)＋鍵盤を制する

鍵盤にだけ慣れても、**S**が交ざってくると普段のようにはいかなくなる。**S**と鍵盤の同時押しがきた場合、**S**を片手、鍵盤をもう反対の手で処理するプレイヤーが最も多いと思うが、これだけでは鍵盤三つ同時押しや、階段と同時に**S**が来たときにかなり困るハズだ。

そこで、図のような**S**＋鍵盤の同時取り法を覚えてほしい。**S**側の手の担当鍵盤は**1**、**2**または**6**、**7**(プレイサイドによる)程度でいい。最初はキツイと思うが、慣れれば高難度の譜面も難なくできるハズ。**S**技術を「SPIN THE DISC」で鍛え、高難度の「B4U」に挑戦してみよう。

スクラッチに気を使うと鍵盤がおろそかになりがち。画面全体を見渡す視野の広さも重要。

## こんなのムリ！という人へ

今回挙げた練習曲をプレイしてみても「できる要素ないっす」というプレイヤーの方々も多いだろう。そんなプレイヤーは「19, November」LIGHT(ⅡDXの基本的な譜面が学べる)や、「YESTERDAY」(さまざまな譜面が満遍なく登場、階段は少なめ)で修業を積み、これらの曲ができるようになったら「ABYSS」にステップアップしてみよう。この曲は階段、同時押し、S＋鍵盤のすべての要素が出現する。しかし個々のパターンはそれほど難しくないため、基礎練習には最適。

とはいえ、好きな曲がある場合は「意地でもその曲をクリアするまでプレイする」というスタイルも、もちろんアリ！　やっぱり楽しまなくっちゃ駄目ですよ。

**音事典** ハメコ。の独り言：どうも、DP10段で撲殺される毎日が続くハメコ。ですこんにちわ。そろそろ『8th』が出てきそうですね。個人的にはRAM氏が曲提供するらしいのでうれしかったりするのですが、皆さんはどうでしょう？　まあ、期待しながら待ちつつ、『7th』をプレイし続けとくとしますか。『8th』が出る前までにはDP10段。つーかTaQコース。

銀河系最強の『beatmaniaⅡDX』最大級支援ページ！

# BEAT RAIZING ⅡDX

～ビート・レイジング ⅡDX～

『beatmaniaⅡDX』に携わる人々をCHECK IT UP!　ゲームをさまざまな角度から掘り下げて、新たな魅力を発見するためのキーワードがここにある！　今月は『ⅡDX』を一作目から支えてきた開発陣の屋台骨、ディレクター蔭山 忠生氏が登場！　気になる「8th」の話もちょっとだけ聞けるのだ。

## Beat Raizing K.P.I. -Key Person Interview-
## with 蔭山 忠生 Tadao Kageyama

**蔭山 忠生**
1993年、コナミに入社。エレメカ、ビデオゲーム機、メダルゲーム、シール機などを制作。ⅡDX第一作ではプログラマー、「substream」以降はディレクターを兼任する。

――まずは『beatmaniaⅡDX』において、ディレクターの具体的な役割を教えていただけますか？

**蔭山**　ゲームの中身を「決める人」ですね。収録曲、システム、新モード、果てはエキスパートコースに入れる曲に至るまで、決定権はディレクターにあります。また、作品自体がちゃんとした完成品になるように全体の形を考えることも仕事ですし、予算やスケジュールの管理もしています。しかし、サウンドの方向性はサウンドに、デザインの方向性はデザイナーに、多くの部分は任せちゃってます。その方がチーム員の個性を活かせると考えています。

――ⅡDXには、一作目から関わられていたんですよね？

**蔭山**　そうです。一作目ではプログラマーとして関わっていました。当時はチームのプログラマーが私だけだったので、プログラムをすべて担当しました(笑)。「substream」からディレクターを兼任しましたが、「5th」でプログラマーが増えるまで、すべて一人でプログラムを組んでいたので周りからはよく非常識だと言われてましたね(笑)。

――ⅡDXを開発するに当たって、こだわっている部分は何ですか？

**蔭山**　たくさんあります。判定の広さやコンボのつながり方、これらは一作目の時に決めたんですが、こういった基本的なシステム面に関しては変えてません。判定が甘過ぎるとか、GOODでコンボがつながるのはダメとか、そのころの「beatmania」プレイヤーには言われましたけど、こっちの方が楽しいはずだって考えていますから、変える必要がないんです。また、こういった基本的なシステムを変えてしまうとユーザーが混乱してしまうといった点もありますしね。前のバージョンを遊んで面白いと思ったプレイヤーが次回作を遊んで「ありゃ?」となったら困りますよ、安心して遊んでもらいたいんです。

とはいえ、常に「より良く」という姿勢で臨んでいます。ロケテストやネット上の意見はよく見ています。ですが、これらを聞き入れるのは納得できるものだけにしています。ゲームは微妙なバランスの上で成り立っていると考えていますので、一人のプレイヤーの意見だけで簡単に変更できない部分も多くあります。難し過ぎるという意見、簡単過ぎるという意見、どちらも可能な限り汲んで、幅広い層に遊んでもらいたいんです。当然、役に立つ意見はどんどん反映させてますね。

時には実験なこともするんですよ。例えば「MAX300」が入ったハイスピード殺しのエキスパートコースを組んでみたり(笑)。こういうのは批判も激しいんですけど、開発サイドとしてプレイヤーがどのようにアプローチするか、興味があるんです。エキスパートコースは誰もが全コース楽しめるようにするのは難しいですが、各コースの難易度がある程度バラバラになるように作っています。

――ディレクターとして、サウンド面にはどのように関わっているんですか？

**蔭山**　かっこいいもの・遊んで楽しいものを入れたい、というのを第一に考えています。遊ぶ曲がカッコ悪いのでは、音楽ゲームとしてはダメですから。しかしプレイヤーみんながどの曲も好きということは難しいですが、少なくとも1曲でも気に入って遊んでもらえればいいと思います。そのため、とにかく偏らないようバラエティに富んだ内容を目指していますね。

いい曲が出来たらチーム全員で盛り上がるんですよ、「それじゃあムービー作ろう！」とか(笑)。で、その曲が完成して筐体に入ったらとりあえずチーム員の誰かがクリアして、「世界初クリア達成！」みたいなことをやっちゃってますね(笑)。ほかの開発チームよりも自分達の作品をよく遊んでいるのではないかと思います。

――蔭山さんのⅡDXの腕前はどの程度なのでしょうか？

**蔭山**　実はチームでかなり下手な方だと思いますね。ちなみに一番下手なのは某VJだと思います(笑)。

――そうなんですか(笑)。ところで、新作の「8th」がもうすぐ発売されますね。

**蔭山**　ボリュームたっぷり、バラエティでは間違いなく過去最強のものになっています。今回は「beatmania」シリーズのコンポーザーの参加による「beatmania」との融合ということでしょうか。単に名義だけということでなく、しっかり個性を出している点が今までにない特徴ですね。これによってⅡDXシリーズの持つTRANCE、EUROといった一般向けするイメージに、「beatmania」シリーズの持つコアな部分が足されることになり、バラエティが格段に広がっています。

――今後、ⅡDXシリーズでこんなことをしたいなという事はありますか？

**蔭山**　よく聞かれるんですけど、これに関してはわざと考えないようにしてるんです。プロジェクトが始まったら「今作だけを終わらせる」ということをゴールに、短距離走を走るつもりで取り組んでいます。こうしないと、どうしても手抜きになってしまう可能性がありますから。ネタを次に取っておいたりはできませんね。制作中のバージョンが不評だったら次が無くなる可能性もありますし(笑)、やれることはやれるうちにやっています。毎回、「今のバージョンが一番いい」と言われるようでなければダメだと思っています。

普通の開発チームは作品を作り終わったらすぐに次の作品の開発に動くんですけど、うちのチームは完成したゲームが稼働して、プレイヤーの反応を見てから動き出します。本格的に次のことを考えるのはそれからですね。

――それでは最後に、ⅡDXプレイヤーと読者にメッセージをお願いします。

**蔭山**　レベルが高い人、低い人誰もが楽しめる部分があるように、当然自分のようなレベルの人間でも楽しめるようにと、使い古された言葉ですけれど(笑)やるだけのことをやっています。好きな曲を見付けたプレイヤーはその曲を、難しい譜面に飽きてしまったプレイヤーは簡単な曲を気楽に、レベルの高いプレイヤーは極悪な曲をと(笑)、個々のプレイヤーが自分の楽しみ方を見付けて、好きなように遊んでくれれば幸いです。

（敬称略・July 31st at KONAMI）

## Selected Works feat. ⅡDX Team

K.P.I.に出演してくれた方に、お気に入りの投稿イラストを選んでもらう"Selected Works"。今回は特別にⅡDX開発チームの皆さんにセレクトしてもらいました！

（大阪府　西ユキイさん）
☆気合いが入っているのが伝わってきます。ポスターにもなりそうな感じです。

（[illegible]県　堺幸四郎さん）
☆チームで文句無しにイチオシだったもの。GOLIも絶賛です。

（熊本県　伯爵コリーさん）
☆某VJイチオシ。色使いがキレイで目を引きます。

もうロケテストでお目見えしているⅡDX最新作の「8th」。プレイした人も多いんじゃないかな？　ディレクターの蔭山氏が語ってくれたように、ボリュームもバリエーションも「最強」の作品に仕上がるとのことなので、期待して正式稼働を待とう！　ⅡDX支援ページ「BEAT RAIZING」では「8th」稼働記念企画を画策中だ。作品ともども、楽しみにしていてくれ！

## NIX

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #06
name：NIX（ニクス）
age：23
blood type：O
born：YOKOHAMA
favorites：とんかつ茶漬け、うなぎ茶漬け、朝方に食べる牛丼(玉子は二つ)

日本人のアメリカ人のハーフ。どちらかといえば、アメリカびいき。
士朗とは、この点でいつも意見が異なる。でも好物はお茶漬け。
○○基地で育ち、空軍に入隊。パイロットを目指していたが、
上官との意地の張り合いで、不当な除隊処分を受けてしまう。
以来、自分の人生の目標となる道を探し求めている。
もともとパイロット志望だっただけに、眼の良さと高い動体視力で
ⅡDXでは難易度の高い曲も楽々こなせるが、本気でプレイすることは少なく流す程度。
普段はガソリンスタンドなどでバイトをしながら、新宿や渋谷を中心に遊んでいる。
ゲームと音楽は昔から好きで、ⅡDXでは、TaQの曲が好き。
DRUM'N BASS、BIG BEATなどハードで渋めの曲をよく聞く。
よく立ち寄る店(ROOTS26)で見かけるエリカとは趣味が合うらしい。
もう一年近くも勝手にサイレン宅に居候中。夏が苦手で、部屋は常時冷房最大18℃。
クーラーの無い場所には極力立ち寄らない。夏場のバイト先では機嫌が悪い。
かと思えば冬も苦手。一度頭までコタツに入ると出てこない。冬はカメ男。
もちろん高額な光熱費はサイレン持ち。二人そろって風邪を引く。

### "GOLI" Comment

Yo, how you been, bro！　いやー、夢の8月ももう終わりですね。
皆さん海には行きました？　旅行には行きました？　夏の思い出たくさんですか？
自分は消しゴムのカスと鉛筆の折れた芯、山積みの紙クズをかき分けながら、ある意味、とてもとても快適な夏を過ごしています。いやー、毎年思う。夏だね。嫌ー。
てなわけで、今回はNIXです。
下半身のパンツはVJ GYOが先日はいてきたカッチョよいものを少しばかりルーズにアレンジ。上半身は割と気に入っているので、今までどうり。思えば全身描いたのって初めてですね。
全身像はいつも描くのに苦労します。

#06 NIX

### INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

当コーナーでは、以下の内容を募集しているぞ。ドシドシ応募ヨロシク！
●ⅡDXフェイバリットナンバーズ……ⅡDXシリーズ登場曲なら新旧問わずOK。キミが好きな曲ベスト3の曲名と順位を明記して送ってほしい。次号こそ集計結果を載せ始めたいので、もっともっとみんなの意見を聞かせてくれよ！
●ⅡDXイラスト……登場キャラクターたちのカラーイラストを大募集！　ⅡDXゆかりの人物が掲載作品をピックアップし、コメントしてくれる。これは貴重！　キミの思いを込めた一枚を送ってくれ！
【あて先】〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係

先月号で発表した通り、BEAT RAIZINGへのデータ＆メール投稿専用のアドレスが設けられた。今まで以上に「フェイバリットナンバーズ」やイラストをガッツリ送ってくれ！
特に好きな曲は気軽に書いて送ってみてほしい。携帯からでもOK。
注目のアドレスはこれだ！
raizing@arcadiamagazine.com

再度プレゼントの声が多かった「7th」ポスターを、抽選で3名の方に！　詳しくは202ページを見てくれ！

ⅡDX Hot Line
たくさんのイラスト投稿、ありがとーっ!!　あまりの力作ぞろいに、毎月チョイスしてくださる方々も悩みまくっているようです。さて、先月から専用アドレスが設置されて、皆さんのさらなる投稿への準備は万端！　そろそろフェイバリットナンバーズを発表したいのですが、こちらはもっともっと皆さんのご意見が欲しいです!!　メールで気軽にベスト3を書いて送ってください！

貫けロックの新境地!!
絶妙の呼吸で疾走する"good-cool feat.すわひでお"!!
これを知らなきゃ始まらないッ!!

# good-cool feat.すわひでお 恋のハッピーSA・DA・ME インタビュー!!【後編】

天を切り裂くビートに乗せて、叫ぶは炎のメッセージ！　先月に続いてお送りする天下御免のハイテンションインタビューの後編は、お二人が音楽を始めたきっかけや楽曲制作秘話をお届けするぞ。見逃せない最新情報もあるので、しっかりチェックしてくれよなっ！

ポップンな関係 No.17

## 男二人、音楽に目覚めるの巻

――今回は、お二人が音楽を始められたいきさつからお伺いしたいのですが。

すわ　きっかけですか!?　僕はですね、子供のころに聴いた童謡です！　親に買ってもらったのをずっと聴いていて、かなり夢中でした(笑)。「カモメの水兵さん」とか。ん〜思い出すだけで何だか涙が出そうです(笑)。

あと決定的だったのは、親父が僕の中学校の入学式にプレゼントしてくれた「路傍の石」(山本有三・著)という1冊の本です。その作品の中に「一度しかない人生を一度しかない自分を本当に輝かし出さなかったら、人間生まれてきた甲斐がないじゃないか」という一節があるのですが、そこにショックをうけました。そして自分の進路に迷いに迷った大学三年の時、この本を何度も読み返し、「自分の本当に好きなことは何だ？　人生を輝かせるために必要なのは何だ……そうだ、音楽だ！」という結論に達しました!!

――なかなか熱い目覚めですね。good-coolさんは？

good-cool(以下gc)　僕は幼いころ、親父にガットギターを買ってきてもらったのが、音楽の道へと進むきっかけになりましたね。自分でもギターは気に入ってたんで、小学生のころからそこそこに練習していたんですよ。そしたら、今度は親父がデカイ12弦のギターを買ってきて「弾いてみろ」って……Fもロクに押さえられないのに(笑)。

――スパルタですね(笑)。

gc　年齢が上がって高校生になったころ、ちょうどヴァン・ヘイレンやLAメタルが全盛の時期で、「うお、エレキってかっこいいなあ」と思い、ストラトキャスターなどを手にしてみたワケですよ。そこからはもうハードロック一直線で(笑)。

――学生のころからバンド活動をされていたのですか？

すわ　大学三年時に初めてバンドを組んで、初ライブは学園祭でした。それまでは、体育会系で、小学校は野球部、そして、中、高、大はバリバリの卓球部でした(笑)。

gc　すわ君は卓球でインターハイにも出てたんだっけ？

すわ　ハイ！　頑張りました(笑)。

gc　僕も小・中学校は空手、高校はアメフト部と、やっぱり体育会系です。高校のアメフト部は、体育会系で唯一髪を切らなくていい部活だったので選びました。その時から長髪だったので(笑)。

空手は家庭の事情でやめてしまったんです。当時、師範から妙に有望視されて激しく鍛えられ、全日本空手道選手権大会で武道館を経験してしまいました。ミュージシャンとしてではなく武道家で(笑)。

すわ　続けていれば、今ごろK-1に出てたかもしれないのに。

gc　なんでこーなったんだろね(笑)。

すわ　SA-DA-ME♡

## ハジケまくりの歌詞製造法！　そして今後は……

――お二人の曲の特徴といえば、ロック魂(スピリッツ)あふれる楽曲だけでなく、恐ろしく個性的な"歌詞"が際立っていますよね。

すわ　はいッ！　まずgood-coolさんの曲をハートで感じまくり、そして魂を歌詞にぶち込んで書きます。

gc　この人、歌詞を書くためのネタ帳を持ってるんですよ。あのすごい歌詞の大半は、秘伝のネタ帳から生まれている。

すわ　いつネタを思い付くか分からないので、ネタ帳は大事です。ちなみに、僕はいつも国語辞典、英和辞典、和英辞典、四字熟語辞典、新語辞典、カタカナ辞典という六冊の辞書を持ち歩いてるんですよ。あ、ことわざ辞典を加えて全部で7冊にしてください。

――うわ！　あの歌詞の数々は、蓄積された財産から生まれているんですね。最新作"恋のキャッチボール"も、すわひでおワールドが炸裂していてすこぶる好評ですが。

すわ　ありがとうございます。

gc　サウンドディレクターのwacさんからは「さわやかなロックでいきましょう」との指示があったので、ストレートな8ビートロックを書いたんですが……歌詞が付いたら、あ〜らビックリ、結局通常どおりのすわ色でした(笑)。

すわ　最初はジャンル名も決まってなかったんですが、ちょうどレコーディングを見に来ていたshioさんが、「今度はこんなキャラはどうでしょう」といって、ジョン・A・チョッパーを描いてくれたんです。それを見て「じゃあ、爽やかなのでヤキュウロックはどうだ」ということに決まりました。

gc　なんだかな〜(笑)。あ、ちなみに"恋のキャッチボール"は、wacさんやshioさん、ポップンディレクターのsaitoさんの声が合いの手として入っている、ヒソカに豪華な曲です。

――ところでお二人とも、今後は何やらお忙しくなるとか……。

すわ　ええ!!　実はこの秋、満を持して登場する今世紀最初の決定版、"すわひでおオリジナルアルバム"が発売されます！　ポップンでおなじみの曲や、オリジナル曲＆新曲満載の、エキサイティングにしてエキゾチックなアルバムになる予定です!!

――楽しみですね！　そしてgood-coolさんも。

gc　今度、BEMANIシリーズで手掛けた楽曲を集めた"good-cool collection"が発売されます。従来の楽曲を、ノンストップメガミックスで多数収録した作品です。

――こちらも期待大ですね。それでは最後に、応援してくれるファンに向けて一言！

すわ　人生は楽しむものです。青信号は緑色です！　というわけで、これからも歌いまくり、叫びまくり、しゃべりまくり青春するぞー!!

gc　僕はさらにぶちキレたすわひでおを精製し続けながら、同時にいろんなことを仕掛けていきたいです。皆さま、これからも応援ヨロシクお願いしま〜す!!

**すわ ひでお**
栃木県出身　3月26日生まれ　O型
ボーカリスト。餃子で有名な某都市で生まれ育つ。作品世界からそのまま抜け出したようなアッパー系。

**古川"good-cool"竜也**
北海道出身　8月11日生まれ　A型
ギタリストにしてマルチなコンポーザー。ロックやダンス、テクノなど、ジャンルを越えて活躍中。

## CHARACTER FILE No.15

ジャンル名
A.I.TECHNO
曲名
0/1 ANGEL
アーティスト名
V.C.O. featuring Alt

■出身地：コンピューター共和国
■趣味：歌を歌うこと
ポージングの練習(カワイイ角度研究)
■好きなもの：起動音
■嫌いなもの：水(壊れちゃうので)、雷(電源切れちゃうので)、システムエラー(イライラするので)

TVの中からコンニチワ☆
コンピューター電子アイドル
「ALT」ハートフルデビュー。

村井聖夜さんプロデュースで初デビューを果たした新型電子アイドルのALTちゃんです。

とても素敵な電子ボイスを頂いたALTちゃん。私も気合い入れて、今をときめくアイドル軍団に負けじと「ぶりっこ動き」を付けてみたのですが、いかがなものでしょう。

ALTは今どき珍しい感情入りロボットなので、普通の女の子に負けないぐらいのハートビームも出しますし、怒ったら機嫌も損ねちゃうし、と目いっぱい女の子しちゃってます。

まだまだ世の中に不慣れなので皆さま、応援のほどお願いします。(ちょび。)

## POP'N NEWSPAPER

### こなみるく限定、最新グッズ情報!!

いつもファンを喜ばせてくれるこなみるくのポップングッズ。今回は9月・10月発売の最新製品情報をお届けしちゃうよ！

**9/21発売** コインパースとキンチャクの便利なセット！

A:コインパース&ミニ巾着 A(リゼット)
B:コインパース&ミニ巾着 B(リエちゃん)
C:コインパース&ミニ巾着 C(ヨシヲ)
各¥1,200(税別)

**10/26発売** ポップンステーショナリーで勉強もはかどる!?

A:ステーショナリーセットA(ミミ&ニャミ)
B:ステーショナリーセットB(さなえちゃん)
C:ステーショナリーセットC(ユーリ&アッシュ)
各¥1,800(税別)

### ポップンなプレゼント

今回はすわさん&good-coolさんインタビューの後編をお送りしましたが、いかがでしたでしょうか？　今月も大盤振る舞い、お二方の撮り下ろしサイン入りポラを1名に、直筆サイン色紙を2名の方に、どちらも抽選でプレゼントします。詳しい応募方法は202ページをご覧くださいね。

## 新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム) その17

### 至福ッ!?……の巻

こんちわッ! つーことで、夏ッ! 真っ盛りですね。っちゅ〜か、今年は何? これ。ホント。と〜にかく暑いッ! むぉ〜暑すぎでしょッ! ね? 何でも過ぎた瞬間、よくない事もドドーンと一挙に増えるわけで…………。食べ過ぎ、飲み過ぎ、やせ過ぎ……まぁ、諸々あるわけですが……。何とかお互いに気を付けたいもんです。ん〜ま、そこらへんのマンホールで目玉焼きが出来ますよー(ByMyマネージャー)。じゃねーッつんだよッ! 笑えないぜ、この野郎〜! ッしゃーこの野郎〜! ちゅ〜か、煮物だって出来ちゃうよーだッ!(俺のひき肉カレーはめちゃくちゃうまいでッ! ま〜じでッ!) 映画の『ウォーターワールド』だっけ? あんな未来もすぐそこ。なんでしょうか? まったく……。大丈夫かな? 地球……。

で、夏の風物詩って……花火、祭り、かき氷、すいか、海、ナンパ……そしてその夜は……? キリがないわけですが……やっぱりね、歌うたいの端くれとしては、これッ! ライヴッ! そうやっぱりこれが最高です。

先月もお伝えした通り、ただ今ライヴツアー真っ最中でございます。歌ってるでーッ! ガッツン×2。そりゃもう、そうさ。今回は5カ所なんですが、それでも北は北海道から南は九州博多まで、旅から旅のアーチスト冥利につきる至福の時間を過ごしております。まぁ、この雑誌が発売されるころは、もうすっかり全公演終わって、なんやったらごっつい涼しくなってるかもですが……。

っつーか、前振り長過ぎて、内容が書けないぜッ! Oh No! お互い、過ぎない程度に気を付けましょう(↑うわぁ〜)。

ご自身のライブに第二回ポップンライブと、ライバーな夏全開の新堂さん。写真は前回「ポップンな関係」登場時のフォトセッションより。

# これぞネット対戦の本格派!?

**地元のお店からインターネットを使って、全国の強者たちと対戦可能。**
**『リアル麻雀』のアルバが送る、新時代ネットワーク麻雀ゲーム登場！**

## ファーストインプレション

残ったプレイ時間の持ち越しや、メンバー登録が無料な点など、サービス利用に余計な料金がかからないのは、プレイヤーにとってありがたい限り。地方ルールの追加など、順次導入される予定のシステムにも期待!!

e麻雀.net
■メーカー：アルバ
■ジャンル：四人打ちネット麻雀
■操作方法：専用麻雀コンパネ
■発売日：2002年秋予定
■使用基板：オリジナル基板

Text：伊勢猫

## e麻雀.netとは？

e麻雀.netとは[illegible]が運営するネットワークシステム[illegible]各店舗に設置された『e麻雀.net』は、[illegible]ターネット回線を通じてネットワーク[illegible]され、全国のプレイヤー同士で通信対戦が可能となる。

### 全国のプレイヤーと対戦が可能!!

こ数年、ネットワーク環境を利用したタイトルが注目を集めている。そこで、本格的な四人打ち麻雀を再現したネットワーク対戦麻雀ゲーム『e麻雀.net』が登場。

このゲームにおける最大の特徴となるのは、ネットワーク環境を利用して実現した最大四人までの対人戦[illegible]。[illegible]登録することで、全国[illegible]の設置店舗が[illegible]継続[illegible]きがプレイできる[illegible]。

基本的なルールや操作方法などについては、従来の麻雀ゲームを踏襲したものなので分かりやすい仕様。原則として1プレイは半荘ごと。ただし、プレイの途中であっても、ゲーム開始時に与えられたプレイ時間を使い切ってしまった時点でゲームオーバーとなる。このプレイ時間が無くなる前に追加料金を投入すれば、プレイ時間を延長できるという少し特殊な料金システムとなっている。

こうなると、余った持ち時間が気になるところだが、メンバー登録していれば、次回のプレイに持ち越した分の時間を加えられるのだ。

ゲームのプレイ中は、[illegible]店舗情報やプレイヤー情報を閲覧可能。

チャットボタンを押すと、定型文を使ったチャットメニューが表示される。

## e麻雀.net メンバー登録とアカウント作成

### 手順1 新規メンバーを登録

ゲームを開始すると、メンバー登録選択の画面が表示される。新規に登録（無料）を希望するなら「新規メンバー登録」、以前に登録している場合は「メンバーログイン」。登録せずにプレイするなら「ゲスト」を選択。

### 手順2 ID&PASSを入力

それぞれを選択&決定すると、ID&PASSの入力画面へ。IDはプレイ中のハンドル名にもなるので、自分の愛称などを入力するのがオススメ。前の段階で「ゲストログイン」を選んだ場合、この画面はスキップされる。

### 手順3 プレイモードを選択

ID&PASSを入力したら、ゲームのプレイモードを選択。「ネットワーク対戦」を選べば、インターネット回線を使った対人戦。「一人で遊ぶ」を選択すれば、AIを相手にしたCPU戦を楽しめる。

### 手順4 打つ部屋を選択

「ネットワーク対戦」を選んだら、自分がプレイをしたいルールの「部屋」を選択してプレイ開始。プレイヤーのスキルに合わせた部屋を選択できるようになったり、地方ルールを盛り込んだ部屋が用意される予定。

女中雀士劇場　イベント展開：『e麻雀.net』では、発売後にネットワークを利用したイベント企画しているとのこと。一つは定期大会とトーナメント形式の大会設置で、全国ランキングによって順位を競っていく。これ以外にもプロ雀士を招いての質問コーナーの常設や挑戦イベントなど、単なるネットワーク麻雀ゲームに止まらない展開を考えているそうだ。

# ナイススマッシュ！



**猛暑に負けてクーラー中毒な身体をリフレッシュ!! 本格的なのに気軽に遊べる、有りそで無かったテニスゲームだ！**

ナイススマッシュ！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：体感テニスゲーム
■操作方法：テニスラケット型I/O
■発 売 日：2002年7月上旬（稼働中）
■使用基板：――

Text：ちくわ

## 超体感の本格テニス登場!!

新機軸のセンサーユニットの力で、すべての煩雑な操作が不要に！ コートを駆けめぐり、さまざまなショットを放つテニスの魅力が即座に味わえる体感ゲーム、それが『ナイススマッシュ！』だ。プレイヤーの動作が忠実に再現される本格指向だけど、初心者向けのサポートも万全！ 多彩なキャラやステージも激キュートで、誰でもお手軽気楽に本格テニスが楽しめちゃうぞ。

## ウデに合わせてプレイモードを選ぼう！

### 初心者モード

移動とショットの打ち分けは、AIがやってくれるぞ。プレイヤーはタイミング良くラケットを振ればOK！ だれでもプロプレイヤーの感覚が味わえちゃうワケ。

### 一般向けモード

左右移動とスイングスピードの調整はプレイヤー自身がやる。前後の移動やショットの種類はAIが調整してくれるので、手軽にラリーを楽しめる。初心者にもオススメ。

### 本格派モード

すべての移動と微妙なショットの打ち分けを、プレイヤー自身が行なう。でもサポートは健在なので、かなり自由奔放に遊べる。思うがままにラリー、ここぞって時に踏み込んでスマッシュ！ この快感はやみつきになる!!

## 戦術幅は無限大！

やりたいことを、そのまま再現可能！ 従来のテニスゲームとは二味違うぞ！

スイングのタイミングも指示してくれる。AIサポートのおかげで快適にプレイ可能。

チャンスには前衛へ!! この局面からどんなショットを繰り出すか？ 読み合いが熱い！

ふだんは後衛からのラリー。揺さぶりつつ、相手にスキが出来るのをじっと待つ……。

## ナイスマセンサー三つのヒ・ミ・ツ♥

### 姿勢感知センサー

基本的に左右移動を感知してくれるけど、実はAIがサポートしてくれるので、体をちょっとセンサーの前で傾けるだけで、画面内のキャラクターは移動してくれるの。

### [illegible]

左右にラケットを打ち分けたり、ロブ、スマッシュなどの打ち分けも感知してくれる、すっごいセンサーなの。

### 前後移動感知センサー

シートの上に立って、足を前後に動かすと、それを感知して画面内のキャラクターは移動してくれるの。ただ、これは「本格派モード」だけの機能で、ほかのモードで遊ぶときは、AIが適切に動かしてくれるんだよ。

キャラクター設定資料は176ページに掲載！ そっちもチェックだね!!

**スマ事典** 相手の姿勢を崩していくと、金色に光るチャンスボールが返ってくる。これを強打すると、超豪快な必殺スマッシュが炸裂！ その心地よさは、震えが走ったほどでした。それと二人用モードもシングルス対戦とダブルス協力プレイの2モードを完備の豪華っぷりで、特に対戦では格ゲー以上の熱い読み合いが体験できる。爽快感&奥深さも無限大のゲームなのだ！

# 脱衣門

## 金剛 脱衣門

### 脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

あの「ギャルズパニック」シリーズが帰ってきた!! 今度は女の子職業編!?

ギャルズパニック エススリー
■メーカー:カネコ・MIB/エイブルコーポレーション
■ジャンル:アクションパズル
■操作方法:8方向レバー+1ボタン
■発 売 日:2002年7月18日(稼働中)
■使用基板:KANEKO SUPER NOVA SYSTEM

## ラインを引いて拝むのじゃ!

久々に紹介する脱衣ゲームは、カネコの『ギャルズパニックS3』じゃ。7作目になる本作でも、シンプルなゲーム性で、安心して遊べるぞい。

ルールは、自機でラインを引き、女の子のシルエットを囲んで80%以上陣地を広げればクリアとなる。だが、我々脱衣門徒の期待に沿うような画像を拝むには、100%クリアという困難な道が待っているのじゃ。

しかも、ステージが進むごとにボスの攻撃が凶悪化していくのじゃ。「素人にゃー100%クリアさせーん!」という意気込みを感じてしまうほど。おぬしらの煩悩パワーを持ってしても、険しい道のりじゃろうて。

ギャルパニシリーズは脱衣コーナーには欠かせない作品になったのう。

## 遊び方は簡単だよ!

### ①レバーで動いてボタンでライン。

通常は陣地をフチ取るライン上しか移動できないが、ボタンを押しながらレバーを動かすと、陣地から離れてラインを引ける。ラインで囲った部分は自陣となる。自陣を広げていくのが基本ルールだ。

### ②80%以上でクリア

陣地を広げていき、女の子のシルエットを80%以上取り除くと、ステージクリアとなる。だが、90%以上クリアで追加画像が拝め、さらに100%クリアで念願の脱衣画像が見られるのだ!

### ③ライン引き中は無防備

陣地のライン上を移動している間は、基本的に無敵。だが、ラインを引いている間は完全に無防備状態。しかも、引いているラインに敵の攻撃が接触しただけでもミスとなってしまうのだ。気を付けよう。

### ④100%クリアには作戦が必要だ!

100%にするには写真のように細長い棒状の陣地で壁を作りボスを追い込むのだ。追い込む場所は『女の子のシルエットが無い黒色地の部分』。最終的にボスを取り囲むのだが、少しでもシルエットが入ると、99%にしかならない。焦らず、ちょっとずつでも壁を作っていくのが重要だぞ!

## ボーナスゲーム

また、3ステージをクリアするごとに、熱くなるミニゲームが用意されているのだ。レバーをグルグルと回したり、左右へ振ったりするのだが、なかなか手強いぞ。心してかかるのだ!

意外とシビア! 君は拝めるかな?

### ポール小沢

脱衣門をたたいた、新しくもない修行僧。海を渡ってきた日系2世らしい。無修正の本場のくせに、無修正画像を集めている。食べたい実:ハナハナの実

### 桃杏和尚

脱衣の境地を極め(以下略)。ヒゲが無いのは夏だから……ということで。『かま夜2』をビビリながら遊ぶチキンハート。虫は苦手。食べたい実:トリトリの実

ゲーム中には、さまざまなアイテムが登場する。スピードアップや敵を小さくするパワーアップ、敵の動きを一時的に止めるストップなど。この中でぜひ手に入れたいのが、スピードアップだろう。4段階まで速度が上がるのだが、一つ取るだけでも十分に効果を発揮する。スピードがあれば、タイムアップの危険性も回避できるので、なるべく回収しよう。

## お便り募集中!

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチぃなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係

メール
post@arcadiamagazine.com

## つるぺたLOVE劇場 霜麻呂暴走

**霜麻呂**「うぉ〜い、今回はギャルパニだって? だったらオレさまにやらせろよ〜」
**桃杏**「むむ、ロリ殿さまが久々の登場じゃな。ロリギャル目当にやってきたのか?」
**霜麻呂**「ギャルパニシリーズは1コインで制覇してきた漢よ。ちょっとやらせろよ」
**ポール**「コノ横暴なヒトはダレですか?」
**桃杏**「そうかポールは初対面じゃったな。きゃつはつるぺた大好きな殿さまじゃ。わがままで、つるぺた大好きという救いのない殿さまじゃ」
**霜麻呂**「早速、やらしてもらうよ〜。ロリギャルは……ぬお! キャラセレクトなし、ルーレット方式か! こうなりゃ気合でロリっ子引いちゃる! ……でりゃ!(選択されたのはムサシ)」
**桃杏**「では、その腕前を見せてもらおうかの……」
**霜麻呂**「ぬお〜! こんな強そうなキャラ嫌だ〜。つるぺたがイイー! つるぺたじゃなきゃやだ〜(涙の電プチ)」
**桃杏**「あ! なに電プチしとんじゃコラ〜!」
**霜麻呂**「つるぺたじゃないと、本気でねーんだよ! カワイイつるぺたキャラが出るまで、選ばせてくれよ〜」
10分後……
**霜麻呂**「出たよ、妹キャラ! やっぱり、これじゃないとやる気が出ないね。こーしてトリミングして……影の部分で囲めば……ほら100%! つるぺた最高!」
**桃杏**「むむむ、その腕に偽りは無しじゃ! 続けて2面も……」と言っている間にムサシ登場。電プチする霜麻呂
**桃杏**「ちゃんとやれよー!」
**霜麻呂**「つるぺた意外はダメだってーの! つるぺた出るまで引っ込んでろー!!」
**ポール**「ノッ、NOォ———!!」



攻略のポイントとしては、敵の攻撃パターンを憶えるのも重要だ。中には動きを止め、比較的安全な攻撃を仕掛けてくる敵もいる。敵の攻撃がビックチャンスとなる場合もあるのだ。また4面以降の敵には、無敵であるライン上にダメージを与えられる攻撃も備わっている。後半ステージは、ライン上でも気を許せない状態が続くのだ。かなり厳しいぞ。

# プライズワンダーランド

プライスはキャッチャーだけじゃねえ！

## アイコンの見方

**袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

**ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。

**箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

**吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

**吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。

**吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

## 3 どこでもいっしょ ライト付キーホルダー

夏らしくちょうちんを持ったトロ、大きな懐中電灯を持ったトロ。これだけでもそそられちゃうけど、ただカワイイってだけじゃありません。後頭部のスイッチを押すと……。

## 1 機動戦士ガンダム モビルアーマーコレクションPART2

ビグ・ザム＆ザクレロ、ジオン軍を代表する異色のモビルアーマーが登場。しかも、ビグザムは約23センチという巨大さ。「フル可動MS」シリーズと同スケールなので、一緒に飾るがよいぞ。

## 4 仮面ライダー龍騎 フィギュア&バイク

龍騎、ナイト、それぞれのフィギュアに、バイクがセットされたクールなアイテム。ライドシューターの全長は約20センチ。迫力あるぞ。

## 2 機動戦士ガンダム プレイドール

手足が動くだけでなく、アムロとシャアはヘルメットが着脱可能。ジオン兵には、スレンダー、デニム、ジーンの顔シールが付属。イラストや写真を貼って、オリジナル兵士を作るのもいいかもしれぬ。

## 今月の一品

# 「ゲームDEポン！」

（好評稼働中）

最近バンプレストのプライズで専用筐体でしか手に入らないアイテムが増えてきたのである。その一つが、この「ゲームDEポン！」。「ナンスカ？ その安易なネーミングは」と侮るなかれ！ こいつは、四つの異なるゲームが合体した、ゴージャスなプライズマッシーンなのだ！ 各ゲームに勝利すれば、景品入りカプセルがドンガラガッシャーンと出てくるっつうワケ。燃える。

**スケボーDEポン！**
ダイヤルを回して、ゴールに止めろ！

**ホームランDEポン！**
ボールをタイミングよく打ち返せ！

**モンスター退治DEポン！**
襲い来るモンスターを撃退どぅわ！

**じゃんけんDEポン！**
じゃんけんで勝負じゃい！

つうわけで、「ゲームDEポン！」専用アイテムで、イチオシなのがコレ。実は既に第一弾が発売中で、シレっと第二弾なんだけど、わずか3センチ弱のミニアイテムながら、手足は動くし、作りも細かい。一度手に取って、制作者の遊び心に驚いてくれたまえ。

### テレビアニメ「ワンピース」ミニプレイドール vol.2 ～カルー隊長、出たせ・・・!!編～

バンプレスト・9月登場・5種

第二弾には、A～Eまでの5セットが用意されている。ラクダのマツゲや、カルガモ部隊には、ルフィやビビを乗せられるぞ。

## 10 デ・ジ・キャラット ミニディスプレイフィギュア [illegible]コレクション

これは取るしかないにょ

5センチ程度のコンパクトなサイズにもかかわらず、この細やかな出来！　罪なまでの愛らしさ！　というわけで、でじことその仲間たちのフィギュアが登場なのです。

## 11 ムー ミステリーコレクション 携帯ストラップ

こんにちは、謎の人面岩です

グレイやら、三角翼の飛行機像やら、怪しげなフィギュアが付いたミステリアスなストラップ。さすがは「ムー」だなぁと、妙に感心してしまうラインナップ。超常好きにはたまりませんな。

## 12 ああっ女神さまっ コレクションフィギュア

やっぱり三姉妹そろえないと！

三人の女神たちが、劇場版で着ていた「戦闘女神服」姿で登場。サイズは、ベルダンディーが14センチほど。コレクションにもちょうどいいサイズだね。

※開発中につき、実際の製品と異なる場合があります。

## 13 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.3

南斗鳳凰拳に構えはない!! 敵はすべて下郎!!

北斗の拳フィギュアシリーズ第三弾。特に今回は、リュウガとサウザーの大胆なマントの造形が眼をひく。サウザー編には欠かせない仁星のシュウも、もちろん手に入れてくれ。

### 今月のプレゼント

今月も確保いたしました。ポスターは狙ったものが出るとは限らないので、ここでまとめて手に入れるってのもアリじゃないかと。詳しくは202ページを見てね。

- 1 機動戦士ガンダム モビルアーマーコレクションPART2　3セット
- 6 重戦機エルガイム SDアクションフィギュア　3セット
- 9 仮面ライダー龍騎 ポスター　3セット
- 11 ムー ミステリーコレクション 携帯ストラップ　3セット
- 12 ああっ女神さまっ コレクションフィギュア　3セット

## 5 仮面ライダー ライダーVS戦闘員キーホルダー

戦闘員の表情がなんとも……

新・旧の1号＆2号にV3と、その敵役である戦闘員との戦いを再現した、ちょっと変わったキーホルダー。新旧ライダーのコスチュームの違いや、ベレー戦闘員など、マニアックなバリエーションがたまらねっす。

## 6 重戦機エルガイム SDアクションフィギュア

スーパーロボット大戦　への登場で人気再燃の「エルガイム」が、SDフィギュアになった。大きさは5センチ程度で、首、肩、脚の付け根が可動。各ヘビーメタルには、それぞれを象徴する武器が装備されているぞ。

Mk-IIにはやはりバスターランチャー

## 7 超時空要塞マクロス リストウォッチ

放映20周年の記念にゲットの

文字盤やベルトには、スカル小隊や統合軍のマーク、バルキリーのシルエットが施されているのだ。シックなメタル製と、スポーティなPVC製の2種類の時計に、各2柄のデザイン。

## 8 クラッシュピンボール インベーダーバージョン

やらねばなるまいゲーマーとして

タイトーゲームの金字塔「スペースインベーダー」が、ピンボールになって帰ってきた。地球をエイリアンの侵略から守るために奮戦した、あの童心に戻って、レッツ名古屋撃ち（無理）！

## 9 仮面ライダー龍騎 ポスター

ポスタードリーム

何枚あってもいいねポスターは

お子さまのみならず、世のお姉さま方にまで熱狂的なファン層を獲得しつつある「龍騎」の、ポスターを紹介しちゃうぞ。ほかのライダーたちの単独ポスター登場も、期待したいところだね。

## DARTS SHOP NOB
### ダーツショップ ノブ

京浜急行線戸部駅の改札を出てすぐのところにあるお店。品ぞろえは日本最大級で、ソフトダーツはもちろんのこと、ハードダーツも取り扱っている。商品を購入する前に、選んだパーツを組み合わせて試し投げさせてくれるところがグッド！　店長の清田さんはダーツ歴16年の大ベテラン。ダーツのことならいろいろとアドバイスしてくれるぞ!!

住所：神奈川県横浜市西区戸部本町50−16　高須ビル3F
TEL：045−328−1054
営業時間：13：00〜20：00（水曜定休日）
アクセス：京浜急行線 戸部駅より徒歩1分

# Let's Play Darts !!
# ダーツ始めてみよう物語
## 第二話　カスタマイズを楽しむ

ダーツスポットに置いてあるダーツを、俗に"ハウスダーツ"という。これを投げてみると、どうもしっくりこない。それもそのはず。自分に合ったダーツじゃないもんね！　そこでオススメするのが"マイダーツ"。どうせ投げるなら握りやすいグリップ、そして見た目がカッコいいダーツにしたくないかい？　ってわけで、今回はダーツをカスタマイズしてみよう！

## FLIGHT フライト

矢全体の最後部に付いた、いわゆる"羽"の部分をフライトという。デザイン、色柄、形状と種類が豊富なフライトは、ダーツの安定性を高めるもの。大体200円程度と値段も安い。

回転するシャフトに付ければ、こんな感じでキレイ！

フライト選びは、一つのファッションアピールだ。

## SHAFT シャフト

シャフトはバレルとフライトの仲介役を果たす。短いものから長いものまで用意されているのが特徴で、矢全体の長さもおおよそこの部分の長さで決まる。また、フライトを装着させる部分の形状もさまざま。中にはフライトを回転させるものや、バネでできたシャフトも存在する。

シャフトの種類も豊富。形状はもちろん、スチール製やプラスチック製など材質もいろいろ。

分解すると……

## BARREL バレル

矢の重心となるバレル（握る部分）は、いうなれば矢の心臓部分だ。バレル選びのポイントは、その重さ。ソフトダーツでは10g程度のものから20g程度のものまで用意されているが、標準は16〜18g。形は平らなものや、指の形状に合わせて凹んだものなどもあり、さまざま。

バレルは矢の命。自分に合ったものを選ぼう！

## TIP チップ

矢の先端に取り付ける針のようなものをチップという。プラスチック製のため消耗が激しく、折れてしまうこともしばしば。そのため、数十個がセットになって売られている（値段は安い）。長さは大きく分けて短いものと長いものの2種類が用意されている。色数も何色かあるぞ。

初心者ほどチップの消耗は早い。最初のうちは多く持っていた方がいいぞ。

## 三茶ダーツ部のオレ的カスタマイズ

取材時にマイダーツを購入した三茶ダーツ部（←ダサダサ）。見た目、投げやすさなど、重要視した部分は各々違う。カスタマイズで得られる効果はどんな感じ？

**クリケット鉄人（自称）キャサ夫**

ども。夜な夜なダーツを投げ込む三十路前のおっさんです。どう？　俺のダーツ。ピンク色でイヤらしいでしょ（笑）。でも、これが暗闇でイケてるんだって！　もちろん、命中精度も高いぜ。

**ただ投げ万歳！ アストロ**

みなさんダーツで弾けてますか？　右のダーツのカスタマイズテーマは、見てもらえば分かる通り「蜂」。結構よくできてるでしょ？　ちなみに、上のダーツ分解図で紹介されているのもオレのダーツっす。アイ〜ン。

**ブル一択スナイパー マジン（編集）**

スパイダー!!　矢の全長は極力短く。何かその方が弾道が安定するんすよ。あとバレルにも注目！　真ん中の部分がくぼんでいて持ちやすい!!　このダーツに代えてから、Count upのスコアを更新してやりましたとも。

**キャサ夫のダーツ日記**
ダーツショップノブへ取材に行ったところ、ソフトダーツとハードダーツの違いに気付く俺。ソフトよりもハードダーツのほうが的が小さいって皆さん、知ってましたか？　驚きです。ダーツの腕を磨くなら、やっぱりハード!?　的を買って家に飾れば お洒落だし、同時にダーツもうまくなる。というわけで、私キャサ夫は近日ハードダーツを購入予定！

# バンプレスト&アルカディア　ビッグプロジェクト発動!!

先月掲載したバンプレスト謹製のGGXX胸像セット、ソル、ディズィー、ブリジットがおなじみのデフォルト(Pボタン)カラーともう一つのカラーで発表されたが、何と！　ここでもう1バージョンのカラーを大募集!!　しかもその1色は、このプロジェクトでしか手に入らない超激レアもの！
各キャラで最も得票が多かったカラーが採用され、そのカラーに投票してくれた人から抽選で各10名にレアカラーフィギュアをプレゼント！　締め切りは9月19日必着だ！
既存の2色以外でこの3キャラの好きなカラー(ボタン)を書いて、官製ハガキかEメールでドシドシ送ってくれ！

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
GGXXアソシエイションXX このカラーにして！係
Eメール：sp_ggx@arcadiamagazine.com

ソルはデフォルト&HSの金髪。逆立つ髪の感じ、かっこよすぎでしょ！

ライトグリーン(HSボタン)が爽やかなディズィー。さてもう1色は？

ブリジットはDボタンのピンク。これでもやっぱり男なんだよな!?



夏のピークは過ぎ去ったけど、「イグゼクス」の戦いが盛り上がるのはまだまだこれから！　しっかり腕を磨こうぜ！

Text：田渕 健康

## アソシエイション　アレンジ道場

ギルティキャラを自分の流儀でアレンジ！　なる主旨の下に集められたハガキを見てくだサーイ。

↑(千葉県　爆談テロのあばさん)
☆ちょっと普段着な感じ？　かわいーじゃーん。

↑(石川県　飛月麻斗さん)
☆クールカラーのミニチャイナで、残暑を吹っ飛ばせっ。

↑(埼玉県　天漢架楠さん)
☆絢爛さもよく似合う。日本一の伊達女ですから！

↑(岩手県　式神三等岩脇君)
☆この人に看護されたら、直るものも直らない気が。

## ガトリングアーティスツXX

ギルティイラストは俺にまかせろ！　そんな魂のほとばしりを産地直輸入無加工状態で掲載されているのがこのコーナー！

↑(大阪府　相沢ぱみこさん)
☆何は無くとも、熱い心とステゴロ勝負！
エディ&ミリア、ディズィーも素手ですが(笑)。

↑(鹿児島県　HEELさん)
☆この男、おはらいして正常に戻すにはもったいないキャラだよね。

↑(東京都　憑京士君)
☆妙に疾走感を感じる一枚！
イノらしさ満点。

↑(静岡県　中村英明君)
☆どうしてそこまで生足に。
……イノ対策か？

↑(愛媛県　立花"シャロニスト"永樹さん)
☆吸血鬼には、ダンディな空気と極上の美女が必需品！

↑(三重県　くさなぎたつきさん)
☆んまっ！　とっても淑女な感じッ。
戦っていない時は立派な中国レイディね。

↑(埼玉県　水無月皇さん)
☆ギルティプチ3にはこのブリ公が……うそです。

↑(新潟県　田村龍之助さん)
☆笑いはすべての幸せの基本！　の、はずなんですが……。

↑(森県　楼蓮さん)
☆退かない決意、その瞳に。自分に負けたくないから。

↑(埼玉県　うようよさん)
☆史上最大額の賞金首→買い出し係。
人生は何が起こるか分かんねえ～。

秋といえば「食欲の秋」って感じ、なんですね？　僕の好物は昔からあんまり変わってないんですけど、カレー、ハンバーグ、パスタ、ピザ、とか。逆に嫌いな食べ物は魚介類。特に姿がそのままの海老や貝は触るのも遠慮したいです。
今までで一番おいしいと思った食べ物は、小学生の時日本から南アフリカへ行く飛行機の中で食べた機内食の「うな重」。感動モノでした。

**今月の格言**
**青春は怒られている時だけ。**

↑(奈良県　くんこさん)
☆イグゼクスになって、さらにボイスがかわいくなっちょるよ。

↑(京都府　矢吹伝らいくさん)
☆カイ君が生きている間に決着がつくといいねえ。

↑(福岡県　柊カキコさん)
☆毎日ヘアスタイルを変えれるのか～。うらやましいっス。



次号はいよいよ"GGXXイラストコンテスト"開催！　力作や快作が続々寄せられ、ハイレベルなコンテストとなりました!!　なお、右にあるのは、AMショーと東京ゲームショー2002で開催される全国大会予選エントリー券です。詳しくはP106を参照してください。

「GGXX」全国大会予選エントリー券 TGS大会 ※コピー不可

# コスプレ プレイスタイル Vol.29

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

## Feel so good style

コスプレネーム／ゼロさん 佳樹三月さん【リリス】 【アナカリス】 出眼ちろるさん【フェリシア】

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。今回はワンダーフェスティバルで見つけたヴァンパイアの皆さまです。いやぁ、カ[illegible]も素晴らしい出来です。[illegible]にアナカリスの方はあの暑さにこの格好。本人がリアルミイラになってしまうのでは(笑)？

すごい！ 完璧な瀬人様です。ブルーアイズが今にも出てきそう！

とってもカワイイメイドさんです！ 中里興奮ぎみ(泣)。

そろいの衣装で迫力UP！ 難しい部品の作りも丁寧ですね。

豪華な衣装が素晴らしい！ ボリューム感も満点ですね。

## ワンダーフェスティバル取材

8月4日に行なわれたワンダーフェスティバルに行ってきました。コスプレイヤーの参加は、更衣室調べで約千人弱とのことで、お昼から解放されたコスプレ広場は、野外の気温と相まって、ものすごい熱気に包まれておりました。

ワンフェスでは、大きな着ぐるみや造形物のコスプが多く、見応えのあるイベントになっています。しかも、造形系コスプレイヤーの大一番といった要素もあり、普段見られないような、等身大のフィギュアと化したコスプレイヤーさんもいたりと、コスプレ好きの方以外がご覧になっても、十分に楽しめたのではないでしょうか？

会場内でのコスプレ撮影は禁止でしたが、広い更衣室や、写真撮影用の「コスプレ広場」が用意され、コスプレ環境は充実していました。

それでは、早速写真を紹介していきたいと思います！

衣装の細部までしっかりと作られていますね。カッコイイ！

難しいアーマーパーツも丁寧に仕上げられていますね。

## 投稿写真の紹介です！

さてさて、毎度皆さまの大量の投稿に感謝感激しつつ、おなじみ投稿コスプレコーナーに行ってみたいと思います〜。

投稿コーナーによく「アーケードゲーム以外のコスプレを投稿してもいいんですか？」という質問が寄せられるのですが、アルカディアはアーケードゲーム誌ですので、あくまでアーケードゲームのコスプレを中心に取り上げていく予定です。

ただ、アーケード誌とはいえ、楽しいコスプレ専門コーナーにしていきたいと思っており、ジャンルもあくまで「アーケード中心」であって「限定」ではありません。皆さま、お気軽にご投稿くださいネ！

ビッグイベント目白押しの8月も無事終了し、一息ついていることだと思います。そんな夏のイベントで撮った写真も、大募集しております。左ページの投稿の注意をよく読んで、投稿よろしくお願いします！

◆ワンピース ロロノア・ゾロ【かみたにさん】
三刀流がりりしいゾロです。三・千・世界！ って感じ？

◆K.O.F.シリーズ K'【三剣隆斗さん】
綺麗なCGを投稿していただきました。実にいい感じです！

◆ビートマニアシリーズ【djKINaさん】
人気のビーマニシリーズですね。雰囲気も◎です！

◆K.O.F.シリーズ ウィップ【瀬良・月紗織さん】
まだまだ人気のK.O.F.です。ポーズもバッチリですね。

◆デ・ジ・キャラット うさだヒカル【みなみ樹里さん】
でじこシリーズよりうさだです。サイコロがキュート。

**コス事典** 皆さま、夏のイベントはいかがだったでしょうか？ ビックイベントが毎週のように開催された8月も終わり、一段落しましたね。少しづつ涼しくなって、コスプレに快適な季節がやってきます。夏に撮った写真も含めて、これからもドンドン投稿してくださいね。お待ちしてます！

# 緊急告知！
## KOFコスプレ大募集!!

本誌12月号のコスプレ・プレイスタイルでは、『K.O.F.2002』のキャラ公開を祝し、K.O.F.シリーズの特集を開催します。皆さまからの気合の入ったコスプレを大募集!!

K.O.F.シリーズなら、旧作から最新作、メインキャラからイカス脇役までなんでもOK！　あなたの自慢のK.O.Fコスプレをお待ちしています！

宛先にコスプレ「K.O.F.特集」係と明記してください。

**締め切りは9月19日必着です！**

◆七枷社【李握よろずさん】
自分のお気に入りキャラ、復活キャラなどのコスプレ、お待ちしております。

◆パカパカパッションSP　セリカ【GALEさん】
珍しいパカパカパッションシリーズのコスプレです。

◆真・三國無双2　張飛翼徳【タカト・マスターズさん】
毎回ハイレベルな投稿をしてくれます。今回もカッコイイ！

ここで、投稿の注意事項です。写真裏面に必要事項を記入する際、ボールペンなどの先の堅い筆記用具で、強い筆圧を加えて書いてしまうと、写真の表面が凸凹になってしまい、掲載できません。

また、指紋が多数付いてしまった写真や、封筒を閉じるときのノリが写真に移ってしまい、汚れてしまっているものも掲載できません。投稿される際は、写真をビニールケースに入れるなどして保護して投稿すると、綺麗なままで届きますよ。

さて、次回のコスプレ・プレイスタイルは、C3で行なわれるコスプレコンテストの模様をお伝えする予定です。どんなコンテストになるのか、とても楽しみです。みなさんも、自慢の衣装で奮ってご参加ください。それでは次回もお楽しみに！

## 投稿&お手紙まだまだ大募集！

**●投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

**●コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記してください。

**●団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

**●コスプレカメラマンさんの写真投稿**
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、カメラマンさんからの投稿も大歓迎です！
・キャラクター名とコスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ/レンズなどなど)・撮影環境
・露出/絞り　・使用フィルム
などを明記してください。
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

**●その他コスプレに関することならなんでも！**
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

**〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10**
**(株)エンターブレイン**
**アルカディア編集部「コスプレ」係**

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、ホームページなどお待ちしております、どしどしお送りください！

NAGA所有星

# 飛び出せ！ゲル・ドルバ

「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア街場

## 第九話「ニュータイプはじめました」

※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの■■となった空域の名前である。

夏期休戦という概念すら存在しない常時一年戦争状態のコーナーが「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」である。最近は「俺も目覚めた」といわんばかりのハイクオリチーな作品が増えつつある、大変喜ばしいことだ。「お盆なんで、木星から帰省してきました」という君はこの期に当コーナーに馴染んでくれたまえ。

Text：シックルアー■■

ムンク園山所有星

（埼玉県　藤谷真砂二等兵）
☆モノアイをカチューシャ、動力パイプをチョーカー。なんとピンポイントであろうおか！　個人的に。

http://www2.odn.ne.jp/nekosiro

（千葉県　ねこのしろ一等兵）
☆MS擬人化も個性の時代。世界に一台（一人？）だけのオリジナルを作ったりや！

http://toru.no-ip.com/MS-Lights/

（東京都　チャン・ピヨン一等兵）
☆3D作品への挑戦者は飛びゲルの門をたたくがよい！　あえてカスタムに挑むあたり、男の心意気を感じる。

## 中立コロニー イラストサイド6

当然「ガンダムDX」関係のイラスト作品が載りやすいが、『Zガンダム』や『逆襲のシャア』でもそこそこ無問題。『W』などは微妙……。

（大阪府　ムンク園山軍曹）
☆本日付けで純一級キュートアレンジ師に任命。赤鼻をも可愛くさせる方向性でお願い。

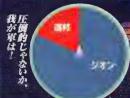
（兵庫県　にゃんこパン軍曹）
☆軍曹にして、ハマーン様にビキニを着させるとはナイス度胸である。ハイメガな情熱に地位は関係なし？

（愛知県　原哲子伍長）
☆求められて捨てられて～、という印象があるアッガイちゃん。戦場に居れば居るで楽しいのだがな。

（東京都　杉本朗少尉）
☆夕暮れの森陰が時に、巨人のモノアイが鈍い輝きを放つ。真空の空に放たれた、三つの星の光のように。

MOBILE SUIT GUNDAM
PRINCIPALITY OF ZEON The BLACK TRI-STARS

（福岡県　皐月トミィ二等兵）
☆謎のシャッフルユニットG&G。ならゴッグでもギャンキャノンでも、オーケーじゃないスカ!?

（埼玉県　タピオカ上等兵）
☆エマ中尉もオペレーターにしてほしい！　男女の別なく「女でありすぎたわ！」とか言われたいス。

（東京都　楽丸少尉）
☆楽丸少尉の戦友はドムの足でエクスタスィーを迎えてしまうらしい。……幸あれ。

http://meitohonpo.fc2web.com/public_html/

（群馬県　ヨウタ二等兵）
☆あえて言おう、MS擬人化（男）が旬であると！　蛮族全開な味付けがたまらないぜ。

楽丸所有惑星

### 投稿兵戦力分布図

圧倒的じゃないか、我が軍は！

### ズム・シティ総合軍人技能試験

～U.C.××赤い彗星認定試験一種～より抜粋

ここ試験出るぞ

今回より開催するズム・シティ総合技能認定試験では、兵士諸君の宇宙世紀適性度を確認したいと思う。粋でエリートな解答を期待しているぞ。

問題が解けた兵士はアンケートハガキや投稿作品、E-Mailなどで投稿してくれたまえ。模範解答は飛びゲルで随時発表していくので、全力で事に当たってほしい。以上だ。

〈設問〉
私怨でジオン公国を裏切る場合の大儀を、30字以内にまとめて記述せよ。

にゃんこパン所有星

タマ所有星

ゲル事典　新コーナー「ズム・シティ総合軍人技能認定試験」に総帥は大いに期待されている。出題内容も同時に大募集だ。この計画が軌道に乗った暁には、「飛びゲル」の領土（ページ数）回復も夢ではないだろう。もちろん、「イラストサイド6」や「モノアイは見た！」への投稿もまだまだ募集している。よろしく頼むぞ。投稿要項は203ページを参考にしてくれたまえ。

杉本朗所有惑星

# 筐体百景

ゲーセンと人編

三十一之回

TEXT/PHOTO 田渕健康

## 2002年・夏ゲーセン

今回紹介した夏ゲーセンは、夏季限定で営業する「としまえんプール」。入り口にゲームコーナーが併設されており、親子連れや夏休み全開のちびっ子たちが、嬉々としてゲームに興じる姿を見る事ができる。

大型筐体を中心としたラインナップだが、ほとんど見られないレアなタイトルも置いてある。8人同時プレイ、レイブレーサーや、なつかしのテアトロ筐体、[illegible]遊びたい方は、来年の夏行ってみるべし。

人は過去を記憶する時、
さまざまな出来事を「きっかけ」にしていく。
特に「夏」という季節が持つ、強烈な存在感は、
あらゆる方法をもって人々の記憶に足跡を残していく。

当時遊んでいた友達の顔だったり、
読んでいた本だったり、
聞いていた音楽だったりと。

もちろん、その当時にやっていた「ゲーム」を手がかりに
過去を記憶している人も多いだろう。
「あの夏は、例のゲームにハマってたなあ」
「去年は、このゲームばっかやっていた！」
などなど、ゲームタイトルを見るだけで、
当時の思い出を喚起できることだろう。

ゲームタイトルの向こうに見える、
さまざまな夏色の光景、思い出の数々。
たとえ、瞬間瞬間の記憶を思い出せなくても、
あの灼熱の日に押したスタートボタンの記憶は、
いつまでも我々の心に忘れえぬ足跡を残すだろう。

これからも、夏と思い出とともに、
ゲームがあらんことを。

読者が作る、ゲーセンの未来！

# A-Fro
## ARCADIA FRONTIERS

**アフロCMYK**

最近は企画ネタ連発でなかなかスペースが取れなかったものの、やはりA-Froの基本は通常営業にあり。てなわけで、オールジャンルカラーイラストコーナーはじまりまじまり～。

ハガキDJ：田渕健康

**今月の一枚！**

（岡山県　P.Wさん）

☆朗報ッ、第五弾QUOカード絵師は今でも「スタグラ3」の発売を待っているP.Wさんに大決定！　絵柄は現在制作中ですが、ベリービュリホな作品になることは間違いなし！　そんなわけで今月の掲載者全員に新カード当たり！　A-Froと読プレでしか手に入らないベリーレアな逸品、楽しみに待っていてちょうだいな！

（大阪府　ORE君）
Ⓗ「斑鳩」、まだまだ根強い人気。STG史に時代を刻みましたな。

（新潟県　D!さん）
☆ぽややんとした雰囲気も、今の彼女には合いますネ。

（千葉県　堺テロのあぼさん）
☆不安だけど、かわい過ぎて退陣要求が出せねぇ～。

（東京都　Real-Tercel君）
☆今月の漢気イラストーッ!! こってり遊べる良質STGだ。

（東京都　RIKI君）
Ⓗ終わり無き荒野に光、立つ。進め、瞳に映した明日への道を。

（大阪府　澄さん）
Ⓗ「R・O・D」祭「ドラドラドラ（東亜）」発動！　一番人気はリボンズ。

（愛知県　御影道行君）
☆転倒蟲コミックスから近日発売予定！（無し）

（埼玉県　かん太さん）
☆なんだ……この妙にキマっちゃった世界観は。

（群馬県　sen-D君）
Ⓗ夜の世界は弱肉強食&力こそが正義！ ヤツらの弾丸が、それを教えてくれるのサ!!

（埼玉県　タピオカ君）
☆知られざるドラミャに敬礼。

（大阪府　俵屋里吉さん）
☆最近、A-Froで人気急上昇。君はどうよ？

（神奈川県　磯崎聖君）
☆最近気になる不敵な面子！ ポプ関のインタビューもよろしく。

（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆ご無沙汰やけど、忘れたらあかんで！ 復活のその日を心待ちにしときっ！

**A-Fro ひみつ情報**　君たちに一つ言わせてくれ！　投稿作品のキャプション（担当者のコメントのこと）の前にⒽマークが付いているハガキは、「投稿者さんがホームページをお持ちでありますよ」ということを示しております。各投稿者HPのURLは、ARCADIAMAGAZINE.comのA-Froカテゴリにてレッツ確認！　アドレスはこちらです→http://www.arcadiamagazine.com/

## A-Fro ロリティカ同盟・ダークサイドヘヴン

ろりーん＆ぷにーんな雰囲気で好評を博す当コーナーですが、今回はちょっとダークな感じで攻めてみたという話。

（埼玉県　でばいそ君）
Ⓗい、イイ！　これ、イイよ。ぜひ次回作は過去っ話を。

（大阪府　モリヒロミさん）
Ⓗダークサイドのロリティカ一番槍といえば彼女でしょう。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆誰の心にも、それは在る。黒き衝動。執着の色。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆金髪とツーテールだけの国……俺も行きたし!!

（大阪　YU☆3君）
☆服は派手だが性格がダークサイド！　というわけで。

（神奈川県　杉崎佑さん）
☆こーゆー色も似合っちゃうんですね。ドキドキDA！

## ピチッ子♥土俵祭

アーケードゲーム界に突如起こったニューウェーヴ、それがピチっ子土俵祭！　愛と希望と少年美のコーナーどす。

☆実はピチっ子満載ゲーム。狙うは今か。

☆ちょい時期は過ぎたけど、当コーナーでサルベ～ジ。

☆スタトリでも大活躍のホリ君。……アンナの立つ瀬がないよーな。

☆天然系が一番恐ろしい。この子がそう教えてくれたよーな気がする。

## 超！アレンジ道場

アーケードゲームを素材にしたアレンジイラストはこちら！

（大阪府　桂ネミ初段）

（大阪府　まらみん一級）

（宮城県　STO君）
☆気負わず焦らず、自分らしく戦う。それが笑顔につながるってコト。

（大阪府　大嶋尭君）
Ⓗヒソカにこの区域は見返り美人コンテストに……あわわ。今度特集組んどく？

（愛知県　嫦娥祐絵さん）
☆見てはいけないもの見せましょうのコーナー。あうう。

（高知県　ウツボさん）
☆勝ちセリフが気になって集中できない人、挙手。

（福岡県　ウラ毛☆Aさん）
☆今気付いた……アッシュには唐草風呂敷が異様に似合う。

（兵庫県　夏っ子番長さん）
☆プライマルレイジですか？　とベタなボケをしちみる。

（大阪府　ラムネのビー玉さん）
☆最近はコンスタントにリセ子の投稿量増加中よ。

（静岡県　那瑠神忍さん）
☆炎翫、いまだやります。宿命の終着駅よ、はるか。

（鹿児島県　HEELさん）
☆確かにホータイつながり。包帯デュオ結成か？

（三重県　猿天化G君）
☆絶望の荒野に、闇が走る。歩むは、魂に縛られし血塗られた道。

**A-Fro ひみつ情報**　現在、A-Froではイラスト・文章投稿がメインになってますが、実はオモロゲーセン写真ネタも募集していたりするのだ。デコトラまっつぁおの過剰装飾店内コンテストや、変わった名前のゲーセン、ゲーセン謎看板といったネタもの写真も大募集中ーッ！　ゲーセン内に貼っている手作りポスターやポップの写真なども待ってたりするので、キリキリ送りたまい。

（東京都　高倉悠介君）
☆アクションゲームのスパイディなのよさ。ウェブスウィングが体力消費技だっ。

（静岡県　倉長行矢さん）
☆光の魔法石はいずこにある？　まぶたの裏で輝いているのかも。

（新潟県　げっつ☆先生君）
☆決して消えないセガゲーメモリアル、この先ずっと貯めていきたいっすよね！

メーカー特集第一弾

# セガヶ丘商店街

さよなら夏休みエディション

トロッコやフェラーリが街中を走り、見上げる空には宝石やハリアーがある夢の街。今までも、そしてこれからもゲーセンにあり続けるセガへのオマージュを、夏の終わりにぶつけてみたのさ！（サクテル）

（山口県　里見エリサさん）
☆巴里編とか出てもよさそうなものであるが。新キャラはグラン・マのみ。

（大阪府　西ユキイさん）
☆『マジカルトロッコアドベンチャー』。ロイとアロマのピュアストーリーを両腕フル稼働で追体験すべし！

（佐賀県　アメンボウ星叫君）
☆『モンスターランド』のあるゲーセンは多いけど、『モンスターレア』は見かけない罠。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆アクションといえばセガよのう。モナミ。使用キャラの爺さんと青年も使ってやってネ。

## 今月のレッドカード

（新潟県　滋暘神　封魔さん）
☆レッドカード級反則出ました。まあ、初めてなので親に連絡だけで放免ションZ。

（兵庫県　石垣さん）
Ⓗいつのころからだろう、タクシーが車ではなく絶叫マシーンに変貌したのは……。

（静岡県　中村英明君）
☆ちょっと本物のゲームと違うかな？　愛犬家にはたまらないゲームでごわした。

（兵庫県　オクガワ君）
Ⓗ石野陽子サマとのコラボ（？）作品。歌える人は歌いながらデモ画面を思い出そう。

## セガ対戦格闘チャンネル

おもにセガの対戦格闘ゲームをセレクションしてみまった。「あれ、『トイファイター』が無いよママン！」という叫びは試合後に聞いてあげる。

**そして、時代は『エボリューション』へ！（『トイファイター』は？）**

（東京都　SF-IX君）
Ⓗ『俺は日守剛に乗り替える！』人、それを剛マニズム宣言と呼ぶ！

（三重県　猿天化G君）
☆猿天化G君に描かれるか[illegible]と思いましたがやはり。

（富山県　タムラさん）
☆赤一色の[illegible]

（鳥取県　さかみんさん）
[illegible]

（大阪府　[illegible]さん）
Ⓗチンタラやらずに音速で決めろ[illegible]が『ソニック ザ ファイターズ』の掟！

（静岡県　ココロサノさん）
☆対戦100連勝ハニー（脱アーマー）を描いてくださるメシアには土下座も辞さない！

（東京都　スカッシュ薬丸さん）
☆擬似的な3D表現が新鮮でしたな。[illegible]

**A-Fro ひみつ情報**
セガ特集いかがでしたでしょうか？　まだまだセガへの想いがあり余っているセガマニア諸君は、今後もA-Froに投稿ヨロシク。今回のメーカー特集は担当が予想していたよりもダンゼン作品の集まり具合がよかったので、またメーカー特集系企画をやっていきたいですな。次に特集希望のゲームメーカーがありましたら、投稿やアンケートにさらりと書いておいてください。

# アフロ グレースケール。

年齢＝ゲーム歴という気合いの人から、ゲーセンに通い出して楽しくって仕方がないニューカマー、果ては「いっそゲーセンに住みてえ」というチャレンジャブルな輩まで、すべてのゲセっ子をフォローする“アフログレースケール”のお時間がやってきたっピ！

おはがき担当：田渕健康

（東京都　ビックリウーマン君）

## 母をセガして三千里

強烈な寒波と共に始まる当コーナーだが、要は1Pまるまるセガ特集だっぜ！　読者諸氏のセガっ魂に震えてくれ！　VGMは『カルテット』、もしくは『ダイナマイトダックス』の1面を推奨。セセセ、セーガ!!

### 死ぬのは怖くないさ 我がリベンジ人生

出会いは唐突だった。そう、浪人中だった僕は友人数名と一緒に、いつものゲーセンへ来ていた。そこに、アイツがあったのだ。

ゲームセンターの誰も寄らないような端っこ、だがアイツは突然に、僕の目の中に飛び込んできた。

（富山県　タムラさん）
☆強さを目指した者だけが、起こせる奇跡があるという。そいつの名は“evolution”。猛る波動　その身に宿せ！

そのゲームの名は『ゾンビリベンジ』。男たちに言葉は要らなかった。迷うことなくコイン投入。昔このゲームは数回やったことがあるため、キャラ選択で迷う友人を尻目に日本一熱い男、毒島力也を選んだ。

あえてもう一度、そして太字で言おう、僕は毒島力也を選択したのだ。

もちろん○作も真っ青のスタートボタンカラーだ。こんなこともあろうかとアルカディアで『ゾンビリベンジ』は復習済みだぜ。おっと、リベンジの「復讐」と「復習」で奇しくもシャレになっちまったぜ。ぷぷぷ。

……まぁ、そんなことは置いといて、だ。昔やったことあるといっても、数えられるくらいだったので、僕らのリベンジの最初の旅は自家発電オバケに葬られたところで終わった。

感動的なのはここからだ（自分で言うな）。

「っていうか、難しくね？」

友人の声。

「これじゃいくらお金があっても足りないよ」

別の友人。

み、みんな早まるな－！

君たちはリベンジという甘美な響き、毒島の男気に気が付いていないだけなんだ!!

その日僕は帰ってからネットの旅。『ゾンビリベンジ』の攻略サイトを探し回ったのだ。それから僕は先の攻略をアドバイスし続け、結果、それがみんなのリベンジ魂に火をつけることになった。

それ以降、僕らはゲーセン到着と同時に、端っこの目立たないスペースへ行くことが決まりとなっていた。

それから数カ月、僕らはついにクリアーすることができたのだ。1面のボスにもケチョンケチョンにのされていた僕らが、ついに全面クリアしたのだ。

男たちは爽やかだった。

「今までこれほど熱くなれるゲームはなかったよ」

「あぁ、メッチャ面白かったな、これ」

うれしい、素直にうれしかった。

しかしクリアをきっかけに、あまりこのゲームをやらなくなり、数カ月後『ゾンビリベンジ』はゲーセンの倉庫へと帰っていった。

「貧弱貧弱ゥ！」とか言いながら銃ボタンを連射してた日々。「あ、お前俺のライフ取りやがったな」とか言いながら、お互いをののしり合った日々……それらはすべて思い出になってしまったのだが、あの協力プレイの楽しさは今でも忘れていない。そしてその喜びは、次なるゲームへと受け継がれていったのだ。

セガさん、あんなに熱いゲームを僕らに提供してくれてありがとう！　そしてこれからもそんなゲームを待ち望んでいます。

え？　大学？　もちろん受かりましたって。1名を除いて（笑）。

（埼玉県　saku君）

☆毒島の生き方に人生を学ぶ。それもまた良し（あんまり良くない）。セガのトンがったところがモロ見えだった希代の傑作『ゾンビリベンジ』は、間違いなく同社の歴史を語る上では外せない一本だ。

みんなも、このゲームでセガの生き様を学んでみてほしい。あと、saku君一同はこれまで以上にしっかりと勉学に励んでほしい。いやマジで。

### ヤツが来る！ 毒舌最終兵器見参

セガ＝湯川さん（今の役職何だろう？）もとい、セガ＝シーマンの私が考えた、「チキチキ第1回シーマンアーケード化計画」、その一部始終を見ていただこう（マネ虎風）。

～シューティング案～

魚＋横シューは前例があるので、縦シューで。

～アドベンチャー案～

センサー対応で、平常心を失うとライフが減っていく（とき○モまがい）。

～パズル案～

落ちてくる顔を同じ種類で四つ集めると消える。後にキャラクターをモチーフとした饅頭“シーまん”発売（ぷ○ぷ○まがい）。

～格闘案～

シーマンを持ち霊として闘う。その名も『シーマンファイト』（笑）。本家はまだアーケードに進出していないし、やったもん勝ちってことで（笑）。

虎の皆さーん、ぜひセガに投資して、シーマンのアーケードゲームを作らせてくださーい！

（石川県　二代目SB1号）

☆二代目SB1号が放った何気ないシケギャグが、虎の逆鱗に触れてしまった……その全貌はこの後すぐ。

てなわけで、今回のセガ特集はこれにて終了！　いつも時代の最先端に挑戦し、我々を楽しませてくれる偉大なるチャレンジャーが、今後はどういった楽しさを見せてくれるのか期待大ですねッ。

これからも、新基板や他社とのコラボレーションをはじめ、セガ系列の各ブランドが生み出していく力作・名作たちに、胸躍らせてみるといいでしょう。

（北海道　広石厚也さん）
☆冒険心あふれたタイトルこそが、セガをセガたらしめていたといえよう。

（埼玉県　でばいそ君）
☆時代をむやみに先取り。それもセガのいいところだ。実にいいところだ。

（愛知県　御影道行君）
☆世界のSEGAは大空をも制す！　熱き鼓動、ビートと共に！

（東京都　守山いつかさん）
☆セガヒロインっつーと、この子が最初に浮かぶのだがッ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆東京番外地ってどこにあるの？　みんなの心のレッドゾーンにさ。

A-Fro ひみつ情報　今回は久しぶりのメーカー特集としてセガをピックアップ！　今後ともいろいろなメーカーにスポットを当てていきたいので、「このメーカーの特集希望！」という要望をアンケートハガキの片隅などに書いておくといいだろう。「現在はゲームを出してないけど、思い入れがあるんだけど」というメーカーでも可！　君のリクエストで、次のメーカー特集が決まるぞ。よーろーしーくー。

# 無理想 無解決 MMターボ

⬆（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆魚ポコの肉球レバーとセットで完璧。

⬆（福岡県　熊丸君）
☆実写映画化の折にはぜひに。

⬆（佐賀県　ゴハン★ススムさん）
☆意外に外ポップンは多いよ。青空最高。

⬆（冥府　ゲコゲさとる君）
☆医者の不養生とでもいうのだろうか。

⬆（大阪府　桔ネミさん）
☆STG特集はいつも候補に挙がるのよ。

⬆（秋田県　和泉キリフさん）
☆今度は……アナタが追いかける番よ！

⬆（青森県　タマ君へ紅葉さん）
☆というわけで、連載続投希望。

⬆（秋田県　T.F藤田君）
☆どうにもこうにも氷点下。

⬆（愛媛県　バカパンさん）
☆この線で正解かと。

⬆（三重県　ミスターうどん君）
☆あり得ないにスーパー仁君賭けます。

読者さまから寄せられたアンケートハガキから、ゲーマーの今を考察する「MMT」でありますが、「今回の新曲プロモビデオでの小柳ゆきは、CG加工したんですかっていうぐらいにポップンのマリー以外には見えないんですけどDO！」というハガキが7月26日現在、いまだに届いてないのが不思議なぐらいで蛾升。

バーチャの新キャラ、素敵過ぎ（そう）。ピアス痛そうですね。殴られたりしたら刺さるって。
ハッ、VF.NETでいろいろなピアスを貰えたりとか!?　気になります。
（長野県　ERICさん）
☆貰えるピアスの種類どころか、ピアス箇所もモリモリ増やせたりして……ぶるるっ。

レギュラーコーナーで原稿を仕上げるのが遅そうなのは「猛者通信」のように見受けられますが、本当のところはどうなのでしょう？　Web上で「リアルタイム入稿状況」実況中継とかやってくれたら面白いかなぁ。
「ケソ氏ネット禁止令発布中」「ひで氏ついに胃潰瘍」などの予想事態トトカルチョをやって、よく当たる人を編集アシスタントにスカウトするとか。
（静岡県　BOP-RD君）
☆毎回シャレにならない入稿状況で、吊るし上げをくらっているダップセの面々ですが、一度皆さまにも奴らの終わっている生活形態を御覧に入れたいものです。実際に"リアルタイム入稿状況"をWeb上で閲覧していただき、皆さまも殺意を覚えてみてはいかがでしょう。（匿名編集者H）
追伸：このページも毎月たっぷり遅れていることを、田渕先生には覚えておいていただきたいとささやかに願う。（A-Fro担当編Mっぴち）

今さらながら、「1945Ⅱ Plus」に大ハマリ！　移植されねーかなーと思いつつもゲーセンに足を運ぶ。皆さんもそんなゲームがあるハズ！
（東京都　マッシヴ君）
☆ゲーセンならではの「自分からゲームに会いに行く」というシチューションが、これまたゲームへの愛を深めると思うのです。家庭用として手元に置かずとも、1コインでつながるゲームとの絆、ってのもいいモンですね。

幼女好きが「ロリコン」で、短パン少年好きが「ショタコン」……じゃあ女装少年好きは「ブリコン」ですか？
（岩手県　B.君）
☆今、コンプレックス業界に新たなカテゴリーが誕生したッ！　以降、その手の方々は「俺ってブリコンだし」と、軽快に肩書きを名乗れい。

## キャプテン★リクエスト

## ゲルエロス村

太陽に吠えまくる下心どもを、夏の終焉までには鎮めとこうと今回は「微エロス」強化月間。俺は、好きだ。大好きだーー!!

（兵庫県　江我魚さん）
☆今回の「微エロス」提唱者はこの方。その割にフェロモン出まくり。

（広島県　江中拓衣改め七原ぴんこさん）
☆ナースじゃねぇよ、ナース化がいい!!　こんな自分を誇りに思うのはどうか？

（愛媛県　立花永樹さん）
☆御本人いわく、「尻重視」とのこと。ほかのハガキ裏文章は過激すぎ。封印ッ!!

## ピチッ子♥主催祭

（東京都　伊藤良貴さん）
☆やべえ、まさに小悪魔的じゃん！　今月はデビたんが天下取ったよ!!

ギルティの少年キャラと言ってブリジット!!といってる人は甘いと思う。
アクセルステージで走ってる少年の方が絶対かわいいかと!!（力説）
（愛知県　早乙女ナミさん）
☆速攻ゲセへ確認に走った人、挙手!!　ここはそんなカルマを救う免罪の間。今月はカラーとモノクロ、両方で救いまくったらーっ!!（ヤケ）

（埼玉県　ピチッ娘☆藤まみるさん）
☆ミラクル☆4もピチっ子か。世界のすべてがピチってく……。

（愛媛県　氷疋葵さん）
☆嗚呼、ピチっ子にネコ耳なり。もう後に戻る道は閉ざされた。責任取れーい。

（宮崎県　凶姫深夏さん）
☆ティル・ナ・ノーグは神住まう常若の国。つまり永久不老の少年天国ってワケですか。

梅雨明けから夏真っ盛りにかけて投稿者の脳内温度は余裕で沸点。その証拠に、「この人がハガキ裏ではこんな壊れっぷりを？」とか「貴様もハジケリスト（命名・中村英明氏）かッ!?」と驚かされる投稿も増えています。そんな夏の日差しに惑わされた子羊ちゃんの作品は、さらにピークを迎える来月以降に垂れ流し開始予定です。心臓弱いコは海と大地の狭間辺りに逃げるがよ吉。（ちくわ）

# けゑせん歳時記

## アンケート「ゲーセンで嫌だなぁ」と思うこと

ゲーセンで嫌だなぁと思うこと。それはズバリ「痴漢」です！

中学生の時に格ゲーの対戦に味を占め、長いこと男の中でやってきたので、台をたたかれることや、多少の野次を飛ばされるのは流せるようになりました（結局勝ってるのは私なんだし♪）。

……でも！　もう、これだけは、「痴漢」ばっかりは慣れることができません（号泣）！

楽しかった気持ちが一気にどん底にたたき落とされます。悔しさと怖さで涙が止まらない！　大好きな場所に行けなくなるこの辛さ（怒）!!

もちろん、痴漢をしたやつが一番許せないのですが……ほかの男性も無関心なのが悲しいのです……。

ゲーセンはゲームをする場所なので、画面を見てるのは当然のことです。でも、一人も気付かないのですか？　その場に割って入るのが怖いなら、せめて店員さんを呼んではくれませんか？

誰も何もしてはくれないので、私は自分で店員さんを呼びました。一応捕まえてはくれたのですが、痴漢は店員さんの手を振り払いすぐに逃げました。

その時の店員さんの一言。「あの人、ちょっとおかしいみたいだから～」

だから仕方ないと……？

前にゲーセンで痴漢に遭ったときは、見ていてくれた人が店員さんを呼んでくださいました。

でも、呼んでくれたのは、同じ痛みの分かる女の子でした。その時の店員さんは対応がすごく丁寧で、その痴漢を入店禁止にしてくれました。

ゲーセンにもだいぶ女性が増えました。ですので、これを読んでいる皆さん！　もし、痴漢などという不届き者がいた際には、その場に割って入るのが怖かったら、せめて店員さんを呼んであげてください。そしてどうか店員さんは誠意のある対応をお願いします！

ゲーセンという場所が本当に好きなのでどうかよろしくお願いします！

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）

☆男性諸君、犯罪行為を発見した時に格好をつける必要はまったくない。ただ、一般市民として当然の行動をすればいいだけだ。すぐ止めに入るか、誰かを呼ぶか、アクションを起こそう。人を守るということは、どんなに腕力が無くてもできるはずだから。一部の心無い行為のために、人の大切な場所が奪われていいはずがない。

（ポップン）がんばってね

優しくてかっこいい　ゲーセンの店員サマ

（静岡県　けいとねずみさん）
☆ゲームセンターの治安を一手に担うエライ人。その苦労の分だけ客はついていきますわ！

## あのバチャッ子は今　～愛沢ともみ親衛隊編～

6月某日。同門Kと俺は、「VF4」西日本大会予選に出るため、福岡にやって来た。

しかし問題が一つ。リングネームだ。あれからずいぶんと経つのに、俺は名誉回復の機会を与えられることなく、「愛沢ともみ親衛隊」のままである。

そこで同門Kから提案があり、「バーチャストライカー3」で勝負し、俺が勝ったら試合第1戦で名前を変えていいこととなった。

なにしろ時はW杯真ッ最中。さらに決勝戦前夜ということもあり、何事もサッカーに結び付けようとするのも当然である。

「衆人環視の下、名前を変えられるんだ、これほどの舞台はなかろう」という好条件にイヤな匂いを感じつつも、早速近くのゲーセンに行き「VS3」をプレイ！

いきなりチーム選択からして、お互い「あえて日本にカーソルを合わせない」という遠慮っぷり。にわかサッカーファンの面目躍如である。

しかも、ブラジルとかフランスとかの強豪国にカーソルを合わせながらけん制。すでに試合は始まっていたのである。

結局、残り3秒で俺が日本を選択、それを見てKは韓国を選択。やはり時代背景反映しまくりといえよう。

## 単色!! V・H・A

男気注入コーナーとして堂々発足した「V・H・A」もモノクロページ進出。都落ちではないぞ。（臨時コーチ・サクテル）

携帯をバチに持ち替えろ。
太鼓の達人3

（和歌山県　静葉さん）
☆バンデリーは己の魂。私は[illegible]で意志を伝える

男気注入　ジャイス祭

（東京都　F・F太郎君）
☆3匹のジャイスエンジェル（仮名）は今日も元気で[illegible]中である。

（埼玉県　OX君）
☆コポッ（吐魂）この絵に[illegible]いがねえ！

（千葉県　TTD君）
☆滅びし平家の恨みが[illegible]死は終わりではない。

## good-cool.feat すわひでおインタビュー記念　SA・DA・ME　恋のハッピー特集！

「なんか、そのまんまの人だったよ……」とインタビュアーが精気を吸われるほどのニトロユニット「good-cool.feat すわひでお」。彼らの曲に出現する生命体を集めてみたて。

すわひでおさまの歌にハマったのは……やはり「SA・DA・ME」です。直情的で男らしくて、でもどこか後ろめたい（笑）この曲、イカシ過ぎです。一生付いていきます！　死んでも墓石に連れていきます!。

曲のおかげでポップンキャラのおとこマンにもヨシヲにもハマってしまいました。……私の中で、この二人が……すわさんの人物像です。

（岡山県　妹尾さん）
☆ここまで女性ファンを虜にしてしまうとは……。現代の男に足りない魅力とはズバリ、「すわひでおらしさ」なのでしょうか？　道端で絶叫してしまうのがSA・DA・MEなのですか!?

（鹿児島県　氷砂夜柾兎さん）

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆うつけのふりをしていたヨシヲ!?　敵の狙いは脳洗浄ォォ!!

（愛知県　バアルさん）
☆ガーデンロースあて…。ナイルなガーデンローズも見てみたかったが…。

A-Fro ひみつ情報　愛媛県の立花永樹さまへの伝達事項……投稿していただいた作品の裏にある住所あてにQUOカードを発送しているのですが、何度送っても返送されてきてしまいます。次回の作品投稿時にでも、立花さまの住所と郵便番号をもう一度ご記入ください。緊急連絡用に電話番号も明記していただけると非常に助かります。何とぞよろしくお願いいたします。

試合はオフェンシブな布陣を敷き、押せ押せで攻める日本に対し、一瞬のスキにカウンターをくらわす韓国という、できれば横浜で見たかった試合展開に。
そして後半、日本の10番がミドルレンジから放ったシュートがゴールに突き刺さる！ 先制!! これがそのまま決勝点となった。
「よっしゃあ！ これでもうバーチャやってて指さされることもねえな！」
「ちいッ！ まさか負けるとは思わなかったぜ！」
本気で悔しがるのも時候柄である。
「じゃあ約束どおり、元のリングネームで登録だな！」
「……仕方ないな……大会で変えるがいいさ」
長かった……確かに長かった。だが俺は勝利者だ！ きっちり名誉を回復させてもらおう！
俺は意気揚揚と会場に向かった。すでに人でごった返している。今まではエントリーの時はいつも腰が引けていたが今日は違う！ 堂々とエントリーだッ！
「あのーっ、『VF4』の予選にエントリーしたいんですが……」
しかし、係員は俺にとって予想外の非情な結末を用意していた。
「すみませーン、予定の32人に達したんで受け付け終わったんですよー」
！！！！ なぜ！！？？ 予定時間には、まだ間があるのに!?
灰になる俺。予想外の展開に狼狽するも、Kはニヤリと笑っていた。
「むう、やっぱ福岡は違うのう……舞台が無ければ名前も変えられないな？」
「……せっかくだから、この目の前にある筐体で襲名披露ではダメかね」
「それ、ネットつながってないぞ……。むやみに名前を晒すか？ ん？」
「……」
終了。
帰る道すがら、福岡ドーム近くの韓国大使館の前を通ると、韓国VS・トルコ戦に沸き返るサポーターが黒山の人だかりを作っていた。轟く「大韓民国」の声。
「本物のアノ声援が生で聞けるとは！ やはり韓国を使って正解だったな!!」
「……っていうかまだ私ゃ名前そのままですかね……もういいでしょ、一応勝ってるんですけど……」
「この渦に入ってトルコの応援をしてきたらいいヨ！」
「それは無理！ 絶対無理！」
「ならまだともみ親衛隊ですな……あ！ 『涼宮茜大好きっ子』っていうのもいいネ！」
「良くねえよ！ マジで！」
……『VF4EVO』までには何とかしたいなあ、とか。
（佐賀県 諸江カズノリ君）
☆ブラックホールを無限に落ち続けるようにマーシーレスな日々の諸江氏。
だが安心してくれたまえよ諸江君。この投稿を読んだ編集者&うは「あれ、この茜のリングネーム、使わないのなら僕が付けますよ」と、しれっとぬかしていたぞ。どうやら君はまだ正常な方っぽい。まだな。

(静岡県 空野ひつじさん)
☆眼鏡を掛けている訳、それは君の攻撃など当たらないって余裕さ。

(福岡県 宇月絵夢さん)
☆すげーインパクトです。ふみこたんに、すべてのキャラにそれぞれの想いが込められていく——それを見るのが、好き。

## ノーマルな募集告知

「A-Froって、最近特集が多くて通常営業少なし系?」という読者リクエスト(?)にズバッとレスポンス！
次々号は「題名のない投稿会」と称し(題名あるじゃん)、通常営業をどーんと掲載しちゃうぞ。アフロズも一度、通常営業スタイル＝本来のA-Froを見つめ直そうと思っていたンスヨ、ええ。
というわけで、投稿作品のテーマは皆さまにおまかせします。季節ネタを作品に盛り込むもよし、完全独立型新コーナー確立を企むもよし、自由にやってもらってオーケーです。各コーナーはもちろん営業しますので、そちらもよろしく。
テーマはなくても締切は存在しますよ。9月19日必着でよろしくお願いします。

## 後記

## 短期集中連載・採用されやすい投稿入門 ～第三回 絢爛たる締め切りの守り方～

いつもA-Froに投稿しているナイスガッツな君に聞きたいことがある。基本的に、アーケード関連のネタなら何でも送っていい当コーナーだが、一つだけ、忘れてはならない掟があるのだ。それが何だか知っているかねチミ!? 何？ ニクキューと眼鏡っ子ネタ？ ン喝ッ！ そんな己の欲望にストレートな掟は聞いておらぬわッ！
今回レクチャーするのは"締め切り"についてなのさ。締め切り—— この言葉を聞くだけで、下っ腹がキリキリきちまう輩もいると思われるが、コイツを遵守すれば実に爽快痛快な人生が送れること請け合いなのだ。ゆえに、アナタも投稿締め切りをしっかりと守り、後ろめたくない人生を送っていただきたい。

**●掟その一「必着と消印有効の違い」**
A-Froで使われている締め切り日の設定は、基本的に"必着"。これは、必着日にアルカディア編集部がある東京・世田谷の三軒茶屋に、アナタの投稿作品が届いてなければならない、ということだ。
関東近郊の方は、作品を投稿して二日以内に到着するが、島しょ部や地方の方は、三～四日ほど必要と考えていただきたい。例えば、"18日必着"の場合は、平日なら関東近郊の方は16日中にポストに投函すれば大抵はOK。地方の方は、余裕をもって14日中に投函すればまず大丈夫だぞ。
"消印有効"の場合は、指定日の消印が作品に押してあればセーフ。だけど"必着"の場合は、締め切り日の日中に作品が届かなければいけない。1週間前に投函するぐらいの余裕をもって投稿するのが望ましい。
メール投稿の場合も、締め切り日の日中(15時ぐらいまで)に出してくれればオッケー。必着に変わってから締め切り日の夜中に出す方がたくさんいるけれど、これからは作業の都合上、15時を目安に締め切らせていただきます。何とぞご了承を！

**●掟その二「ネタの繰り越しとストックについて」**
締め切りを守ってハガキを出しても、A-Fro構成の都合上で、掲載が次号に見送られる場合がある。例としては、何らかの特集が行なわれて、各レギュラーコーナーのスペースが狭かったり、コーナー自体が見送られた場合。
その際は、とりあえず次号以降のA-Froを待っていただきたい。締め切りを守って送られてきたハガキは極力期間内に採用するが、何らかの理由で掲載号がズレる場合がある。
「締め切り通りに送ったのに、ボツったかな？」と思われることもあるかと思うが、とりあえず次号以降に期待してみてほしい(復活特集も予定してるし)。その時にも掲載されていなかったら……残念ながらごめんなさい!! では、これからも締め切り遵守の投稿ライフを送ってNE！

**次々号12月号の締切は……9月19日(木)必着!!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
通常投稿も常時受け付け中！
そんなA-Froのあて先は
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／SUPE・O

## LOVE JUNKIE

ギャグ

割とまんべんなくキャラが登場する、1～3Pのギャグ集。一発オチ系のネタが多く、全体的にテンポよく楽しめる1冊になっています。

B5版　36P　オフセット　表紙2色
300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒690-0052　島根県松江市堅町78　梶みゆき

発行／杉浦兄弟

## ルネッサンス情熱

ギャグ

アッシュが準備する料理を食い尽くす底なし胃袋のユーリが愉快。なぜか波多江サンにユーリがときめくオマケ本もイイ味わいですぞ。

B5変型版　42P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋200円分の切手
〒447-0843　愛知県碧南市西浜町6-1
杉浦里恵　A係

モータルコンバットシリーズ　発行／MIDWOOD

## SPAWN/SCORPION

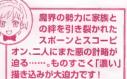
シリアス

制作者より：「モータルコンバット」と「スポーン」のクロスオーバーコミックです。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
500円の無記名小為替＋200円切手
〒990-2447　山形県山形市元木2-6-28　白田祐司

猛魂炸裂！　アメコミ風クロスオーバーの力作。

アメコミに詳しい人ならニヤリと来る表紙、装丁、セリフ配置。ワンショットの戦いを雰囲気満点かつ手堅くまとめた逸品ですぞ。'NUFF SAID!

魔界の勢力に家族との絆を引き裂かれたスポーンとスコーピオン、二人にまた悪の計略が迫る……。ものすごく「濃い」描き込みが大迫力です！

★pop'n musicが大好きな方
私と文通しませんか？　pop'nのお話ができる人ならだれでも構いません。文通友達だけでなく、メールでも募集しています。文通の方は初回のみ80円切手同封でお願いします。

〒332-0026　埼玉県川口市南町1-3-16　高石友希乃
fwii7132@mb.infoweb.ne.jp

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通友達や遊び友達募集☆
音楽ゲームや格闘ゲームの好きな方がいたらぜひ文通してください♪　性別・年齢不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。
〒370-0042　群馬県高崎市貝沢町2134-8　金井宏樹

ちょっと早い話ですけど、次回の冬コミも3日間開催になるそうです。参加希望のサークル数が増えて、抽選漏れが多くなってきたのが原因だとか。日本最大の同人誌の祭典であるコミックマーケット、その盛大っぷりにますます磨きが掛かるという状態でしょうか。アーケードゲーム系のサークルさんのブースが増えてくれると、当館関係者としてはうれしいんですけれどね。

**●アイコンの説明●** ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

## ポップンミュージックシリーズ　発行／NC-17&Lovejustice

### スマイルインザミソスープ

ギャグ　4コマ

タイトル通りスマイルの出番が多め。微妙にヒドめのネタで締めるタイプかしら。まんまる目玉のスマイルたちが妙にかわういです。

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒300-0332　茨城県稲敷郡阿見町中央4-3-8　マナカコーポA105　杉山美沙子

## ギルティギアゼクス　発行／めにうぷっくKK

### beat of METALMOTION

ギャグ

1～3Pギャグ&イラスト集。細かいネタをうまくふくらませていくタイプで、オチもかわいくホンワカ風味。絵もスッキリで○！

B5版　24P　オフセット　表紙カラー
200円分無記名定額小為替＋80円切手3枚＋宛名シール
〒194-0021　東京都町田市中町3-19-38-302　河本恵美

## ビートマニアⅡDX　発行／04

### CANDY☆LOVE

シリアス

ナイアが大事にしている指輪、それに気が付いたユーズが語る思い出話……。ちょっと少女マンガテイストの甘酸っぱい恋物語です。

B5版　28P　オフセット　表紙1色
200円無記名小為替＋送料140円切手
〒226-0027　神奈川県横浜市緑区長津田7-16-12　ハイツフラワー101　大久保智美

## ビートマニアⅡDX　発行／HUSH＊RUSH

### Hitch Hiker

ギャグ

絵的なインパクトはあまり強くないですが、会話のピントが少しずつズレていく独得のギャグ運びが絶妙。読み応えある1冊です。

A5版　36P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒444-1161　愛知県安城市姫小川町鹿乗18-32　鈴木理恵

## 今年もこの季節がやってきました　秋風に誘われて同人誌探訪　秋のイベントひょいっとご案内

**牡丹**「ジョイさん大変、夏コミの興奮が冷めやらない熱き鼓動でバクバクしてます！　あたしの」
**ジョイ**「文章ガタガタですぞ、落ち着きなさい」
**牡丹**「たしか秋にも中型～大型イベントがあったはずですよね。それを紹介してください一刻も早く。いやこうなったら小規模だろうがオンリーだろうがーッ！　情報を、よこせーっ、早クーッ!!」
**ジョイ**「執事二〇一芸・年寄りの冷や水ッ!!」
**牡丹**「チベたーッ！　……ありがとうございます、おかげで熱暴走がおさまったようです」
**ジョイ**「安めのコンピューターですか、あなたは。では今回は大規模イベントを中心に、先月・今月号の伝言板で紹介したオンリーイベントも再掲載する形で、ご紹介しましょう」

### この秋は毎週末が大忙し？

●9月8日(日)
○セガのゲームは世界いちぃぃぃ～ZWAI(SEGAオンリー)
場所：蒲田・大田区産業プラザPIO
開始時間：11:00～15:30
●9月16日(祝)
○Comic City in東京98
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30～15:00
●9月22日(日)

○サンシャインクリエイション17
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11:00～15:30
●10月6日(日)
○Comic Revolution 32
場所：池袋・サンシャインシティ文化会館
時間：10:30～16:00
●10月13日(日)
○Comic City in幕張メッセ6
場所：幕張メッセ
時間：11:00～15:30
●10月20日(日)
○Retoro Game Voluspa(レトロ系オンリー)
場所：浅草橋・東京文具共和会館
時間：11:00～14:30
●10月27日(日)
○コミッククリエイション14
場所：平和島・東京流通センター
時間：10:30～15:30
●11月3日(日)
○Spin The Disc(ビーマニⅡDXオンリー)
場所：お茶の水・損保会館
時間：11:00～15:00
●11月23日(祝)
○Comic City in東京99
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30～15:00

**牡丹**「やっほ～これで秋休みは遊び放題～」
**ジョイ**「お屋敷に秋休みなんてありません。有給休暇も使い切ってるじゃないですか、あなた」
**牡丹**「あの、なんだか脳と背筋が涼しくなってきたんですけど……わりと急激な勢いで」
**ジョイ**「ああ、もう秋ですからねえ」

### ■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯　お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

**宛先**　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

**締切**　基本的に随時募集です。10月末に掲載を希望する人は9月20日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

# ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

## 「ゲーセン情報」サイト

### +ゲーセン革命(仮)+
軍団長

http://www.h2.dion.ne.jp/~doriemon

- ノート
- ネットワーク
- 店員

#### ゲーセンについて話そう!

管理人が「ゲーセンが好きな人同士が集まってこれからのゲーセンについてお話ししてみよう」と考えて設立されたサイト。ネットワークをはじめとしたゲーセンを取り巻く環境について「プレイヤーの立場から考えよう」というのがサイトの運営方針。

掲示板とコミュニケーションノートがメインコンテンツ。掲示板は通常の掲示板と異なり、適宜テーマを決めて意見を募っていく型式をとっている。コミュニケーションノートはフリートークという位置付けで運営されている。テーマに則してどちらにも積極的に参加し、意見を交わしてゲーセンライフを充実させてほしい。

掲示板でゲーセンへの本音を書き込んだ後は、ゲーセン製作委員会にあるアンケートにも回答してほしい。アツイ意見を交しよう。

### 茨城県ゲームセンター情報
たかす

http://ast.pekori.to/arcade/ibaraki/

- 検索
- よくある質問
- メールマガジン

#### 茨城県ゲーセンを完全網羅

茨城県のゲーセンをデータベース化して、常に最新のゲーセン情報を提供してくれるサイト。メインコンテンツとなるゲーセン情報はキーワード検索ができ、所在地から検索していくことも可能。ほかにもコンテンツとして掲示板やチャットのほか、用語集や技のデパートなどもユニークで楽しめる。また、リリース情報も充実しているので要チェックだ。

また、i-modeでのアクセス用アドレス(http://ast.pekori.to/ig/)もあるので活用しよう。加えてメールマガジンも発行されているので、茨城在住に限らずゲーマーならば参加すべし!

ゲーセン検索条件には、住所・市外局番・店舗名・ゲーム名を使用することができ、旅行前の下調べに重宝する。

### SCN/ソウルキャリバー・ネットワーク
松井力

http://www.sc-network.com/

- ソウルキャリバー
- ポイントランキング
- とても素敵なイベント

#### 『ソウルキャリバー』シリーズの対戦コミュニティ

SCNはSoulCalibur Networkの略で『ソウルキャリバーII』を盛り上げるべく、店舗で行なわれるイベントの運営や補助、そしてプレイヤー間の交流の場を提供すること、環境を整えることを目的としている。

コンテンツとして大会方式、参加店舗、イベントスケジュール、イベントレポートといったイベント系、それ以外にコミュニケーションボードを持つ。実際にゲーム大会が始まった際には頻繁な更新が見込まれる。

原稿執筆時(7月)には開始早々ということもあり、参加店舗は少なかったが、既に関東・近畿・中国地方からの参加が確実視されていた。

ゲームタイトルを中心とした新しい形のコミュニティー。ゲーセンを楽しむ手法の一つとして確立してほしい。

## 「K.O.F.2000以降新登場女性キャラ」CGサイト

### forget-me-not
日下凪

http://www3.to/forgetmenot

掲載CGはアンヘル。K.O.F.以外のCGもあるが、女性向の傾向あり。過去に刊行したの同人誌や参加イベントの情報も掲載。気に入った人はチェック。

### BLUE MOON
七海大也

http://www.sala.or.jp/~d-nanami/main.htm

掲載CGはメイ・リー。コンテンツとしてCG、掲示板(文章+お絵描)、同人情報、参加同盟などがある。参加同盟は一度見て、その数に驚いて(笑)ほしい。

### EVE
篁月蓮

http://www.max.hi-ho.ne.jp/takatsuki/eve/

掲載CGはクーラ。いろいろなタッチのK.O.F.キャラを楽しむことができるが、メインはK'とのこと。めくるめくK'ワールドを楽しみたい人はアクセスすべし。

### アクアリズム
水巴氷魚

http://isweb33.infoseek.co.jp/play/mizuhah/

掲載CGはお絵描掲示板からのもの。「絵板絵」と分類されたCGコーナーで大量のCGを楽しめる。SNKゲームと「ポップンミュージック」中心のサイト。

### マメダイフク
にる

http://web2.incl.ne.jp/hb91p1v0/

掲載CGはクーラ。gameメニューのJAVAスクリプトゲーム「魔虫退治おみくじ」はオススメ。掲載CGには、過去のトップCGやアニメーションGIFがある。

### YUmix
yumic

http://ymx.caide.com/

掲載CGはメイ・リー。ほかのCGにはポップ調が多く、掲載CGはすべてチェックしよう。K.O.F.攻略情報も充実しており、CGを楽しみつつ攻略情報もゲットできる。

## LINKs wwwの泳ぎ方

### そのほかのK.O.F.2000以降新登場女性キャラCGサイト

| | |
|---|---|
| **M:NBG**<br>http://www.urban.ne.jp/home/nbg777/index.htm | **睡眠新聞DX**<br>http://web.puresilk.ac/~aramakij/index.html |
| **J・C・WILL**<br>http://homepage1.nifty.com/rinaf/ | **PERFECT ROUGE**<br>http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/8333/ |
| **K.O.F Dash !!**<br>http://www93.sakura.ne.jp/~dash/ | **水の星系-Aqualar System-**<br>http://www.ryuuhi-noubu.cx/~misago/index.htm |
| **Shining Neo Kingdom**<br>http://www.fx.sakura.ne.jp/~kosuge/Index.htm | **FMWorld**<br>http://www.h5.dion.ne.jp/~takasiro/ |
| **チョコレート☆トリップ**<br>http://k-server.org/chikuwa/index.htm | **KOF LOVERS**<br>http://www5c.biglobe.ne.jp/~mum/ |

LINKsに掲載したサイトはCG紹介サイトと同様に、クーラ、アンヘル、メイ・リーのCGが楽しめるサイトをリストアップするとともに、小説の楽しめるSS(Short Story、Side Storyの略)系サイトや、キャラなりきりでチャットするコスプレチャットなどのサイトもご紹介。

なお、一部サイトには男性向・女性向のものが含まれるため、アクセス時にはトップページなどに明記されている諸注意を必ず読むこと。これは必須です!

また、K.O.F.はほかのゲームと比べてジャンル分けがきちんとされているので、見たいジャンルのサイトを泳ぎ渡っていくには、リングや検索サイトを活用するという常とう手段にも一工夫が必要。

自分が使用するゲーム系検索サイトで思うようにサイト検索ができない、検索結果に満足できない、という場合には、一般的な検索サイトで「アンヘル(半角スペース)jpg(もしくはjpeg)」というキーワードを指定することで、アンヘルのjpgファイル(画像ファイル)を見付けることができる……かもしれない。探しまくれ!

泳ぎ方PLUS !

**お詫びと訂正** アルカディア9月号に掲載した「ソウルキャリバー(男キャラ)CGサイト」の内容に誤りがありました。サイト名『kingdomcome』の管理人は「上段駒子」さん、正しいURLは【http://www3.to/kingdomcome】でした。お詫びすると共に訂正いたします。

今どき……いや、今だからこそ「新しい」固定画面アクションシューティング「銃武者羅」。その世界観をここに紹介！



# 【銃武者羅】設定資料集

## Story

ときは戦国時代、織田信長が「天下布武」を掲げたころ、戦国の世では「最強」と恐れられた鉄砲傭兵集団が存在した

あとに信長が武田信玄よりも恐れた男、「雑賀孫一」重秀を頭目とする「雑賀鉄砲衆」—である

天下統一のために、雑賀鉄砲衆を根絶やしにしようと襲いかかる信長軍。孫一と蛍は、この強大な敵を切り抜けることができるのか!?

## 雑賀孫一重秀

本名「鈴木」孫一重秀。当時、日本最強とうたわれた「紀州雑賀鉄砲衆」の頭目にして、用兵術・射撃の名手とされる実在の人物。

自らを「ヤタ鴉の神孫」とし、三本足の鴉の紋所を旗がしらとしていた。派手好きで女好き、頭は切れて統率力もあるが、反体制的でスタンドプレーに走りがち。金次第でどこにでも就く傭兵稼業だったにもかかわらず、どういう訳か当時、旭日の勢いだった織田信長と対立する側(一向一揆衆など)にばかり味方。実際に鉄砲で有名な信長軍を銃撃戦で幾度も壊走させたばかりか、実質的な戦闘では負け知らずだった。

初期設定

# 【雑賀衆】蛍

雑賀衆射撃名手の一人で、実在の人物。
「蛍」というはかなげな呼び名は、その容姿ゆえに呼ばれていたわけではなく、彼女が夜に浮かぶ蛍を銃で撃ち落としたほどの腕前であった事から名付けられた。
「長島の一向一揆」大虐殺時、信長軍の包囲網を突破して脱出に成功した数少ない生き残りの一人。一介の村娘に過ぎなかった彼女だが、同盟を結んでいた紀州和歌山に流れ、雑賀衆のもと砲術の研鑽を積んで一流の射撃手に成長するのに、さしたる時間はかからなかった。
本来なら、その悲惨な過去ゆえ復讐の狂気にとらわれがちなはず。その彼女が織田軍相手の戦でも冷静さを欠かずに行動できるのは、恩人であり砲術の師であり、また戦場に赴くと真っ先に単独行動を取ろうとする無鉄砲な頭目「雑賀孫一」の背後を護らなければならないという使命感が、そうさせているのだろう。

## 初期設定

●徒歩武者
「鉄砲」という新兵器の到来を受け容れられず、かたくなに介者（鎧甲冑）剣術にわが身を託す織田軍の頑固者。鎧の耐久力を生かして斬りかかってくる。特攻ばりの攻撃には要注意。

●戦車
戦場で銃弾から兵たちの身を護るために生まれた、織田軍の秘密兵器。大筒（大砲）、連射筒（ガトリング銃）、棒火矢（ロケット砲）を装備した3タイプが存在。

## Enemy 敵

当時の最先端軍団である信長軍。
その兵隊も、バラエティに富んでいる。

## Boss

●エリア2　ボス：
織田水軍摩下九鬼甲鉄艦隊旗艦
**【鬼宿】**
対水上戦用に、織田軍配下の海賊武将、九鬼嘉隆が生み出した。漕ぎ手が不要で、神出鬼没の水中高速船。歴史上有名な「信長の鉄甲船」を護衛するために開発された。

●エリア1　ボス：
攻城用戦略"浮砲台"
**【甲賀】**
異国の宣教師がもたらしたさる絵図面（14世紀のもの）をもとに作られた、布張りの飛行船。グライダーと同様、空からの爆撃、という新しい戦術を生み出した。

●エリア4　ボス：
城郭型戦略移動要塞**【安土】**
圧倒的破壊力で敵の居城を破壊し、同時に自国の首都機能を移転するという驚天動地の荒業を実現できる「歩く城」。
羽柴秀吉がまだ日吉丸であった頃に提言し、数年の歳月と莫大な費用を費やして完成した。実現されれば、既存の合戦の概念を覆していたかもしれない"戦略"兵器。

●エリア3　ボス：攻城戦用装甲列車砲**【銅羅】**
もともとは鉱山資源の運搬を主たる目的として開発されていた「連車」を、武装・装甲して攻城用兵器としたもの。敵国の城近くまで一夜で線路を架線して、圧倒的火力によって破壊する電撃的作戦展開が可能。

# ナイススマッシュ!™



[ナイススマッシュ]設定資料集

## 庭球革命開始！

**「超テニス」ゲームである『ナイススマッシュ』。キミはやってみたかな。このゲームの出場プレイヤーは、それぞれの深い人生を抱えている。その一部を紹介！**

### トオル

熱血テニス少年。将来の夢はプロテニスプレイヤー。プロを目指すだけあって、テニスに取り込む姿勢は真剣そのもの。叔父である「なっちゃんのパパ」が目標。スーパースマッシュ（必殺技）は「イナズマスマッシュ」。

### ウサギドリ

すべてがナゾのミステリアスファイター。男女（雌雄）の区別も不明だ。本人は意味不明の言語しか喋れないわりに、相手の言葉は理解できるらしい。着ぐるみのようだが、だれもそれを脱いだところをみたことが無い。短時間なら、空も飛べる。スーパースマッシュは羽がつむじ風に乗って舞う「ウサギドリーム」。足が抜群に速いキャラクター。

### テイミィ

運動神経バツグンなハーフの女の子。みんなのアイドル的存在。じっとしているのが苦手で常に走り回っている。ピンク色が大好き。自覚はないが、かなりの天然。トオル君がちょっと気になるらしい。能力的には、標準的なキャラクター。スーパースマッシュは、ハートのプレゼント。

### トビィ

つかみどころのない脱力系のあんちゃん。あまり何かに熱中するタイプではないのだが、友達と旅行に行った時に、お遊びでテニスをやって以来、ちょっとハマッているらしい。積極的なプレイでパワーもあるが、足は少し遅い。スーパースマッシュは、電光のようなものを相手にお見舞いする「フラッシュボール」。

### なっちゃんのパパ

トオルの叔父で、彼のテニスの師匠でもある一児のパパ。胸にしょってる（?）のが、娘のなっちゃん（0歳）。ちなみに奥さんは売れっ子の女優で、かなり尻に敷かれている。テニスをしながらも、家事に子育てに大忙し。なっちゃんを抱いたまま試合に挑むと調子がいいらしい。最近の悩みごとはおなかが出てきたことと、なっちゃんのほうが自分より人気が高いこと。攻撃的でテクニックもあるキャラクター。スーパースマッシュは衝撃波をおこす「ダディハリケーン」

### バレット

左利きでパワー抜群のキャラクター。サーブの威力は相当なもの。ちょっと足は遅いけど、攻撃的な動きで積極的に攻めるぞ。そのパワーと、ナゾにつつまれた私生活から、実はスパイであるとか、元軍人とか、サイボーグであるとか好き勝手言われているが、実は結構良いヤツらしい（結局のところ、身元は不祥）。スーパースマッシュは、弾丸が群れをなして襲いかかる「マシンガンインパクト」。

## ヨシゾウ

若者にはまだまだひけを取らないと思っている、ハッスルじいさん。近所のジいさん仲間によくゲートボールに誘われるが、一気に老け込んだような気になるのでやらない。ナナカの祖父で、彼女のテニスの師匠でもある。大好物はバァさんの作ったすき焼き。パワーはイマイチだが、類まれなるテクニックの持ち主。スーパースマッシュは、竜巻を呼び起こす「ヨシゾウトルネード」。

## ナナカ

よしぞうの孫娘。Jr.の世界で連戦連勝を続ける天才テニス少女。年令の割に落ち着いていて、礼儀正しい。内気で泣き虫なので、ティミィみたいにはつらつとした元気な女の子に憧れている。カズちゃんとは大の仲良し（だとナナカが思っているだけ？）。スーパースマッシュは、キラキラスター。 パワーは無いが、防御的なテクニックはピカイチ。女子キャラクター唯一の左利き。

## カズチャン

よしぞうの家にある池に棲息する謎のカエル。生意気な口をきくが、いまだにしっぽが無くならず、おむつが無いとちょっと不安。フランスに憧れていて一度行ってみたいと思っている。ちなみにテニスは、ナナカに教えてもらったらしい。理由は、「今どきのカエルはテニスぐらいできなきゃダメ」と言われたから。パワー以外は標準以上の能力を持つキャラクター。背が低くサービスは苦手。スーパースマッシュはお玉じゃくし付きの水柱攻撃「ケロッコカーニバル」。

## BOSS重兵衛

一人プレイで一般向けコースを選ぶと、最後に登場するボスキャラクター。重兵衛は略称で、正式名は重兵装型プロトタイプ機動衛士。出力280馬力（NA）。現在は量産型機動衛士の生産工場の警備をしている。重兵衛のテニスは巨大な体から力強い球で攻め込んでくるパワーテニス。頭にくるとパワーアップより強力なサービスを放ってくるぞ。スーパースマッシュは爆発を起こす「ジュウベェBOMB」。

## BOSS ZENO

一人プレイで本格派コースを選ぶと、最後に登場するボスキャラクター。銀河テニス帝国の王子。地球でもテニスがプレイされていると聞き、19万8000光年先からやってきた。宇宙人なので当然（?）目からレーザーが出るぞ。身体はちっちゃいけど足も打球も速い！ 怒らせるとUFOを使って空高くからサービスをしかけてくるぞ。スーパースマッシュは「ディメンションパワー」。フォースフィールドで相手を弾き飛ばすぞ。

## ネイ

縦ロールとか、ゴールドのアクセサリーとか派手でゴージャスなものが大好きなオネエさん。本業はモデル兼女優で、パリコレやコーヒーのCMに出演している。負けず嫌いで何でも自分が一番でないと気に入らない。ティミィに以前お遊びテニスで負けたのがきっかけで、本格的にテニスをやり始める（いまだに負けたことを根に持っている）。スーパースマッシュは、強烈な火柱となる「ゴージャスファイアー」。攻撃的なパワーキャラクター。

アリカ調べ：8月3日陥落

# アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎致します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却致します)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。
●応募作品(デザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。(必須)
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。(ソースファイル及び製作期間付き)

●応募作品(プランナー)
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
(A4サイズで5枚程度)

●応募作品(ネットワークエンジニア)
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
1次募集：H.14　6/3～6/28　2次募集：H.14　9/2～9/30
3次募集：H.15　2/3～2/28

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA　人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

http://www.x-nauts.com/

ナムコ：昔から筐体ものの冒険具合が、見ていて羨ましい限りです。

サミー 販促GR
川口

押忍！　残暑お見舞い申し上げます、押忍。「第3回GGXフェスティバル」地方予選も皆様の熱きパッションのおかげをもちまして、限界MAX、全国的に盛り上がっております！　まだまだ各地で予選大会が開催されますので、我こそと思うギルティっ子はぜひご参加の上、その神のごとき指さばきをご披露あれ！

http://www.sammy.co.jp/

ナムコ：パチンコの『パックマン』が気になって夜も……。

ゲームメーカーの気軽なコメント、　読めます。

今月からケイブが復活です！　ということは……!?

さて、今月の共通質問のお題は、先月に引き続き、群馬県　へたれゲーマー君からの質問の中から「気になるメーカは？」です。なお、スペースの都合で敬称は略しています。

SUNSOFT
サンソフト 夢見の広報
ワタナベ

毎度どーも。サンソフトでございます。最近なんだか暑さに負け気味で、どこか遠くに旅立ってしまいたい気分です。東南アジアとか。
韓国、中国……やっぱ、上海とか行かなきゃ駄目ですかねぇ、サンソフトとしては。
次回作のための取材旅行……行ってみたいなぁ。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/tomak_web/index.htm

ナムコ：O.R.B.S.、家に欲しいんです。

エコール
ソフトウェア
真鍋

チョコマーカー、だいぶうまくなりましたか？
シリーズ化してさらに面白いものに進化させていきたいと思います。
新バージョンがでるまでたくさんプレイしておいてね。

http://e56.info

ノイズの伊集さん、関西のAMメーカーとして共に頑張りましょう。

アドアーズ
松沼

今回は店舗専用ホームページのご案内です。メダルゲームファン必見のお役立ち情報が盛りだくさん！特にオススメは携帯電話の着メロ無料ダウンロード。あのジャックポットファンファーレが携帯で聴けてしまいます。目覚ましに鳴らすと気分良く目覚められることうけあい。詳しくは下記へアクセス！

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

アミューズメントビジョン：エフゼロが楽しみです♪

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、ヴァナ・ディールの世界にどっぷり浸かってる5号です。
今度の、アレな麻雀第12弾はパズルゲーム付で2倍お得な内容となっております。どうぞお試しください。

同業他社の動向は常に気になります。

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

暑いっす。みなさんは思う存分夏を満喫してますでしょうか？さて9月に開催されるアミューズメントマシンショー。お待たせいたしました！　カプコンがいよいよ動き出します。詳しくは本誌をご覧になって、プレイできる日を楽しみにしていてくださいね。ご覧になりたい方はJAMAショーへダッシュだ！夏はまだまだ終わらないぜ～!!

カプコン：いろんな意味でやっぱりここでしょ！

(株)アミューズメントヴィジョン
広報

9月21日に東京ビックサイトで開催される、第40回アミューズメントマシンショーに『バーチャストライカー2002』を出展を予定しています。もちろん恒例のステージイベント「高橋哲也アワー」もどーんと派手に開催予定！　そして、みんなが気になるアレは出展されるのか？　とにかく必見だー！

http://www.amusementvision.com

ヒットメーカー：Bee、WCCF、広報室長のスキンヘッドなど。

セガ 広報
田中

夏もそろそろ終わりを告げようとしていますが、そんな中、熱く燃えているスポットがあります。首都圏最大級を誇るダーツバー「Bee SHIBUYA」。オシャレな空間として多くのファッション雑誌のモデルカットに使われるほど。夜な夜なキレイな女性が集まるので、常連になる男性客が多いというウワサ。秋の夜長のお楽しみスポットにぜひ追加を。

http://www.sega.co.jp/

強いて挙げればK社、かなぁ。このォ～K何のK、気になるK。

グレフ
アキラ兄さん

これを書いている段階では夏休みも始まったばかりなのですが、発売されるころには夏休みも終わりなんですよね～。というわけで学生諸君、宿題やった？
とりあえず『BORDER DOWN』はボチボチと開発中です。気長にお待ちください。

http://www.grev.co.jp/

アルファシステム：発売がバッティングしないかとドキドキ(笑)。

ARIKA
アリカ
こばやし

「テクニクビート」PS2への移植が決定しました！
詳しくは、広告「そんなんアリカ」をご覧ください。
また東京ゲームショウ・アリカブースで、PS2『テクニクビート』、PS2『怒首領　大往生DV（仮）』（おまけ映像のみ）ほかを出展します。『テクニク』はプレイもできます！　ぜひ、遊びに来てくださいね。

http://www.arika.co.jp

PS2の『大往生』関連でお世話になっているケイブ。感謝！

ヒットメーカー：『WCCF』は衝撃的でした。新しいものを取り入れている会社は気になります。

cave
ケイブ 広報
T

『怒首領蜂大往生』スコトラにたっくさんのご応募、誠にありがとうございました～っ!!!
開発スタッフ一同、感謝感謝の嵐でございます。
心地よい虚脱感に身をまかせる日々もここらでそろそろ……そして!!!

http://www.cave.co.jp/

ユーザーを第一に考えたゲームへのこだわりを持ったアリカ。

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

PC版の式神（式神の城EX）が発売されてしばらく経ちますが、I.Rモードによるスコアトライアルの方はどんな感じでしょうか？少し難しいかもしれませんが、それなりにパターンの作り甲斐はあると思います。まだの人もぜひチャレンジしてみてください。

http://www.alfasystem.net/

ナムコ：黄金期のころを目標に、ということで意識してます。

フウキ 広報 エイトマモ

http://www.fuuki.com/

すべてのメーカー。

ノイズファクトリー
by 営業メン

弊社HP「新・豪」を開設しました。
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」オリジナルサウンドCDの自社販売をスタートします。詳しい情報は弊社HPをご覧ください。

http://www.noise.co.jp/

ノーコメント！　スナイパーに狙われる!!

セガ・ロッソ
by レナッチ

もう8月も終わっちゃうのか……そんなのんびりした気持ちではいられない今日このごろ。なぜってJAMMA直前だからさっ！　今回もロッソからは行列必至のタイトルを大・発・表!!　もう分かってる人も多いと思うけど、これは今から楽しみでしょ？　絶対に遊びにきてね〜。はあ、忙しい忙しい。

http://www.segarosso.com

たくさんありすぎて会社名はあげられないです。

プレイモア
門脇

『K.O.F.2002』発売に向けてバタバタ（＾＾；）
僕の気持ちも盛りあげってきました。
今月号ではできるだけ内容をぶっちゃけた（？）つもりですが……。
皆さんも気持ち盛り上がってきました？

for PC http://www.brezzagalleria.jp
for 携帯 http://www.brezzagalleria.jp/m.html

システムXのサミーですね。

バンプレスト
天笠

9月上旬に登場予定の景品「サイボーグ009ビッグサイズソフビフィギュア」は、超オススメです。全長30cmを越える009、003、004の勇姿を、ぜひ手にとってお確かめ下さい。個人的には002が欲しいんですが……。

http://www.banpresto.co.jp/

セガ：公私共に要注目です。その開拓者精神は見習わないとイカンです。

TAITO

タイトー
松桐坊頭&みう

**松：**待ちに待ってた出番が来たぜ!!　秋の祭典、JAMMAショーinビックサイト！　この日の為にこのゲームを作っているようなもんだからのう、俺は。
**み：**同時期に東京ゲームショウもありますよね！　どちらのショウもイベント盛りだくさんですよ〜。TAITOブースに遊びに来てくださいね♡

http://www.taito.co.jp/

アルファシステム：斬新なゲームシステムを考えてくるから。

WOW ENTERTAINMENT

ワウ エンターテイメント　広報
Kaz

先日会社が引っ越しました。新しいの場所は駅からちょっと遠くなってしまったので、今までの気分でいると遅刻してしまいます。しかも今年の夏は朝からとっても暑い。会社に着くころにはすっかり汗だくです。でも新しい建物はいいものですね。

URLÅFhttp://www.wow-ent.co.jp

ヒットメーカー：あのカードのサッカーゲームとかいいよね。

VISCO

ビスコ
広報
魔輪（匿名）

残暑が厳しくなってまいりましたが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。
しかし夏が始まったばかりかと思っていたのにもう残暑……こんな時の流れをメダルゲームを遊んで忘れてみるのはいかがでしょうか？
新作メダルゲームはあと少し……!?　お楽しみに!!!

http://www.visco.co.jp/

プレイモア：ネオジオ続編を期待しております。

TAKUMI

タクミ
只石

みなさん、はじめまして！　先月のYSPに代わって只石がTAKUMIの熱い情報をお伝えします!!　と、意気込んではみましたが、あまりの蒸し暑さで夏バテ気味な今日このごろ。でもでも、アーケードで旋風を巻きおこした（？）あのゲームは完成間近！　というわけで、期待して待っていてくださいね!!

http://www.takumi-net.co.jp/

ナムコのO.R.B.S：やっぱ大型筐体は業務用の華ですよね〜。

Warashi Inc.

童
佐々木

いやー、暑いです。
痩せたい人には良い季節です。
とはいっても、ビールと枝豆がおいしいです!
通販で痩せるマシン買おうか迷ってます。
3個セットで値段は据え置きになってました。
4個セットになるまで待つか。

http://www.warashi.co.jp/

セガ、コナミ：ネットワーク麻雀ゲームの動向に注目しています。

ヒットメーカー
西村ケンサク

『WCCF』稼動から早2カ月。たまってきたカードをどうやって整理しようか……。そんなアナタに朗報。HIPSにて絶賛発売中のオフィシャルカードバインダーを使えば、カードの整理問題も一発解決。さらに、勝率もグーンとアップ、レアカードが面白いように手に入る（かもね）。とにかく下記URLを要チェック！　http://www.hitmaker.co.jp/

ナムコ：子供のころ、駄菓子屋でリブルラブルやったなぁ……。

TECMO

テクモ
つっちー

イベント季節の到来ですね。9月はAMショー、ゲームショウとイベント三昧！　もちろんどちらにもテクモブースはあるので、みなさんぜひ来てくださいね〜！　それと！　いよいよ「Team NINJA」の公式サイトが7月にオープンしました。ぜひぜひ来てくださいませ♪

http://www.tecmo.co.jp/teamninja/

彩京：なんてったって、このコーナーが楽しいんですものー。

namco

ナムコ
新井

「ホーシー！」「バーン！」ということでスタートリゴンだ、今月は。このゲームはボタン1個で遊ぶので、最近のゲームは操作が難しくて、よく分からんのぅというお年寄りや、説明が読めない未就学児童でも安心して遊べます。まぁ、何が言いたいかというと誰でも楽しめるっつーことなんだけどね。

http://www.namco.co.jp/

サミー：CRガッチャマン楽しみー。

はい、今月もこのコーナーがやってまいりました！　今月は、京都府　蜜菱自動車君からの質問の中からピックアップした、二つの質問を聞いてみたぞ。

Q：レナッチも頭文字Dをプレイしていると書いてましたが、使用車種とカラーを教えてください！　あと、セガ・ロッソ開発陣の使用車種も聞きたいなぁ。

**A：レナッチは最初FDに乗っていたんですが、スタッフのウワサで「やっぱりハチロクが早いよね」と小耳にはさんだので、すぐに乗りかえました（笑）。**
**スタッフの間でも、やっぱりハチロクが人気ですよ。**
**（セガ・ロッソ　レナッチ）**

Q：『バトルギア3』にレースクイーン役として「みうちゃん」を出してください！　頭文字Dとの差別化には必要なことですので、ぜひお願いします!!

**A：この件に関しましては、マネージャーの松桐が回答しましょう。本人いわく「過ぎ去った日々は取り戻せないので、あまり露出の高い衣装は着れない」と言ってます。バトルギアの画面のどこかにギャラリーとして登場させますので、探してくださいね。でもこうは言ってるけどイベントだと着るかもしれませんよ（ぼそ**
**（タイトー　松桐坊頭）**

※さて、ここで質問を送ってくれるみんなに、なるべく注意してほしいことがあるぞ。アルカディアはアーケードゲームの専門誌なので、『FF XI』などの家庭用ゲームの質問を送ってこられても困っちゃうんだよね。っつーわけで、気を付けてちょーだい。

**●質問を送ろう！**

メーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKだぞ。じゃんじゃん気軽に聞いてみよう！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

お便り、待ってまーす！

# DIGITAL DISC ARCHIVE

## VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

今月はVGM新譜が一枚と、ちょいと[illegible]めの夏休みって感じ。しかし！ メロディー復古の「湾岸ミッドナイト サウンドトラック」は古代祐三氏をよく知らない人でも、あまりゲームをプレイしたことがない人にも超レコメンド！

## 湾岸ミッドナイト　サウンドトラック／古代祐三

### アーケードに戻ったメロディー

原作コミックの雰囲気を壊すことなく再現し、さらに従来のドライブ／レースゲームVGMから大きく逸脱した独自性を提示してみせた意欲作の『湾岸ミッドナイト』。コンポーザーに古代祐三氏を起用しているあたりにも、本作にかける並々ならぬ意気込みが伝わってきた。

かくして発売されるサウンドトラックCD。FM音源の時代から、特に音色の面で評価されてきた古代氏だが、本作は氏の「メロディメーカーとしての側面」を浮き彫りにしている。

VGMをリズムとグルーブが支配して久しい昨今、このようにメロディー重視の作品が登場したのは非常に意義深い。

SCITRON DISCS／SCDC-00188　9月4日発売　¥2,625（税込）

①オープニング・テーマ ②カー・セレクト ③敵車テーマ(1) ④敵車登場(1) ⑤平本洸一のテーマ ⑥相沢圭一郎のテーマ ⑦敵車テーマ(2) ⑧黒木隆之のテーマ ⑨神谷エイジのテーマ ⑩城島洸一のテーマ ⑪マサキのテーマ ⑫フリー走行BGM ⑬敵車登場(2) ⑭R200CLUBのテーマ ⑮秋川レイナのテーマ ⑯朝倉アキオのテーマ ⑰エンディング ⑱乱入まちモードBGM ⑲没オープニング・テーマ　全19曲

---

神出鬼没

## VGM喫茶　第5回

「おれたちカプコンっ子ゼネレーション」

都内某所にあるサビレ系喫茶――そこは、店内にゲームミュージックを流す、世界唯一のVGM喫茶であった。
マスター：田刈健康／お客：伊勢猫

**マスター**　夏休みも終わったけど、なんかいいことあったかね君たち。「今年こそは――」と意気込みつつも、気が付くと今年もゲーセン三昧で例年通りの夏を過ごしてしまった。うんうん、それでこそアルカディア読者だよ君。
ところで今日は、素敵なお客さんが来てくれてるんだなあ。各誌で活躍するゲームライターにして、希代のゲモナーである伊勢猫氏が唐突に来店したのよ、うん。

**伊勢猫**　最後の注釈だけは余計だよ！

**マスター**　いらっしゃい。で、この店では客のリクエストに合わせて、イナセなVGMを紹介してるんだけど。

**伊勢猫**　リクエストしていいの？

**マスター**　ウィ、ムシュー。

**伊勢猫**　じゃあねえ……あ、そうだ。先日、サイトロンから「カプコン・ゲーム・ミュージック」のVOL.1・2・3が復刻されたでしょ？　そのへんを頼むわ。

**マスター**　いやあ、「ももこ120%」とか「銀河任侠伝」とか頼まれたらどうしようかと思ったよ。

**伊勢猫**　頼まないって。……お、これこれ。「魔界村」（「VOL.1」収録）って、メロディラインが不思議系っていうか、捉えどころの無い旋律が印象的だったよなあ。ゲームの雰囲気と相まって、絶妙な世界観を作ってたでしょ。

**マスター**　おどろおどろしいんだけど、どこかトボけた感じがあるというかね。うん。

**伊勢猫**　正直言うとさ、このころのカプコンVGMって、曲そのものだけ聴いていても別にさほど感銘も受けないし、完成されたものとは感じないんだ。だけど、実際にゲームをプレイしたことがある人が聴くと、曲に合わせてゲーム中のシーンがまざまざと甦ってくるんだよね。まさに、このころのカプコンのVGMは「ゲームを盛り上げるために不可欠な要素」だったんだなあと思うよ。曲だけ、ゲームだけじゃなく、二つが合わさって「カプコンタイトル」になるってところかな。

**マスター**　なんかマスター、今回言うことナシ。うん。

**伊勢猫**　あとさあ、昔のカプコンゲームってゲームスタート時や面クリア時に、「全体マップ」が表示されたじゃん。

**マスター**　ああ、全体のどこまで進んだかっていうのを表示するヤツね。

**伊勢猫**　そのマップ表示の時に流れる短い曲が、すげえ好きだったんだよ。「魔界村」や「闘いの挽歌」とか。最近のゲームには全体マップ表示が無いけど、あれってスゴく良かったなあ。マップを見ることで「まだこんなにあるのかよ!?」というプチ絶望感や、「やっとここまで進んだなあ」という達成感を味わえる上、マップ自体にゲームの世界観を凝縮している感じがして良かったね。

**マスター**　言われてみれば。

**伊勢猫**　こうして聴くと、もう15年以上も前の曲なのに、鮮明に覚えてるなあ。

**マスター**　ハハハ。それは、君が一生懸命にゲーム人生を歩んできた証だよ、うん。これからも妥協無きゲーム人生を送ることにより、思い出となるVGMは多数生まれていくことであろう。

**伊勢猫**　まとめるなって。

**マスター**　しょぼーん。……当店では来店者を待ちしています。VGMっ子は来るといいよ、うん。

カプコン・ゲーム・ミュージック
SCDC-00193
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00195
カプコン・ゲーム・ミュージック VOL.3
SCDC-00198
SCITRON DISCS　発売中
VOL.1&2　¥2,310（税込）
VOL.3　¥2,940（税込）

**ゲー事典**　ども、いわゆるマスターです。今回で紹介している「湾MID」の曲を担当した古代祐三氏は、マスターもお気に入りのコンポーザーの一人だよ、うん。氏は主にパソゲーの曲を数多く手掛けられてたが、マスターなんかはプレイしたこと無いくせに「ザ・スキーム」のテープを買ってたもんさ。個人的には、氏にはFM音源＋PSGでも曲を作り続けてもらいたいんだが、駄目かね。

# INTERVIEW OF THIS MONTH

**from "湾岸ミッドナイト"**

**featuring 古代祐三**

『Ys』『ソーサリアン』『ザ・スキーム』など数々の名曲を手掛けられ、ゲームミュージックファンなら知らぬ者はいないほどの名コンポーザー・古代祐三氏。PCゲーム、家庭用ゲームをメインフィールドに活躍する古代氏の初アーケードゲームミュージックが、ナムコのドライブゲーム『湾岸ミッドナイト』『湾岸ミッドナイトR』である。このVGMにはドライブゲームのイメージに直結するような定番の曲調ではなく、フュージョンやポップス、オーケストラの音色を取り込んだ「古代節」全開の楽曲群に仕上がっている。今月は『湾岸ミッドナイト』サウンドトラックCDの発売を記念して、古代氏にインタビューを行なった。

（Text　超緊張福田柵太郎）

**湾岸ミッドナイト　サウンドトラック**
SCITRON DISCS／SCDC-00188
9月4日発売　￥2,625（税込）

## 古代サウンド、アーケードデビュー

――『湾岸ミッドナイト』が古代さん初のアーケードVGM作品ですが、どのような経緯で始まったのでしょうか？

**古代**　高校の同級生がたまたまナムコで企画をやっていまして、そこで「古代にやらせてみよう」と推薦してくれたみたいですね（笑）。

――音楽のコンセプトに関して、ナムコさんから指定はありましたか？

**古代**　プランナーの方が『湾岸ミッドナイト』の大ファンで、原作のストーリーを重視したBGMにしたいということで、僕も全巻を読破してイメージを沸かせましたね。

それと、典型的なドライブゲームサウンドは避けようというのが根底にありました。いわゆる、ハウス、テクノ、ユーロなどのループ物ですね。

――オーケストラ系の音色を使うことは、早い段階から決まっていたのですか？

**古代**　そうです。僕はそっちの系統が得意だからやろうかな、と思っていたところにナムコさんから「このゲームはRPGのようなものだから、ボスとの戦闘はRPG風なボス曲があるといいな」という指定がありました。だったらオーケストラにしてみよう、という話になったんです。

6月にパパになったばかりの古代氏。「お子さまを音楽の道に進ませたいですか？」との問いに「楽器は習わせます」と満面の笑みで答えられた。

――アーケードゲームということで、苦労された部分はありましたか？

**古代**　プレイ時間や演出の問題で、ゲームに組み込む時に音の帯域を調整したり、曲を短縮したりするのが大変でした。短くした曲は、元のサイズにしてアルバムに収録されていますよ。

――ということは、サントラでは古代さんの作られた曲の完全版が聴けるわけですね。

**古代**　そうです。ゲーム中では曲がいきなりフェードアウトしてすぐ次のテーマに移るなど、音楽的におかしいところもあったんです。そういった部分のイントロがたっぷりと聴けて、音楽的な「間」をきちんと取ってあります。

## ワンチップ音源時代から現代へ

――FM音源といえば古代さんですが、PSG音源やFM音源の時代と比べて現在の制作環境はいかがですか？

**古代**　まず、良い点は音楽的な制約が無くなり、どんなことにもチャレンジできる点ですね。制限が無いことは、音楽を作る上で一番良い環境ではないでしょうか。

悪い点は、制限が無くなってしまうといろんなものを見過ぎてしまって、曲を作っている時に完成形が落ち着かなくなるというか――。

原作独自の雰囲気・世界観を活かすべく、古代氏は細心の注意を払ったそうだ。

――イメージが広がり過ぎて迷走してしまう、と。

**古代**　そうなんですよ。だから、ある程度制限を設けたほうが、その制限を土台にして一つの方向性を作っていけるんです。制限の中で試行錯誤はしますが、方向性を見失うことはないですからね。そこはコンセプトを決めてやらないといけません。

――昔のBGM製作はそんな制限だらけだったようですね。

**古代**　ええ。ですが、僕の音楽活動はPSG音源やFM音源の3音から入っているんですよ。だから苦労したことは少なかったですね。

一時期、3音が6音、6音から12音に広がっていって、さあ何ができる？　と迷ったころはありましたが。

――VGMが劇的に変わったと思われたのはいつですか？

**古代**　プレイステーション2のころになるとCDやDVDが前提になって、ワンチップで何かをやる時代は終わったな、と感じました。今はゲーム音楽というよりは、ゲームに付けている音楽っていうだけで、その曲を聴いて「ああ、ゲームの音楽だ」と分かるようなものはほとんど無くなってきてますよね。

## メロディアス路線復活宣言！

――今回のサントラでお気に入りの曲は何ですか？

**古代**　アキオの曲は自分のペースでやれたかな、と。何を作るべきか分かっていて、それに向かってすんなり作れました。ほかの曲はどれも試行錯誤でしたね。自分はこういう曲を何年も書いていなかったんで、勘が戻るまでに時間がかかりました。

ポップスタイプの曲で一番気に入っているのが、オープニングなんです。一番最後に作ったんですが、そこにきてようやく納得いく曲が出来た、という感じです。

ちなみにサントラの最後には没のオープニングが入っていまして……何というか、笑える曲ですよ（笑）。80年代アニメみたいというか。物の氾濫して飽和した時代の中で、最近のJ-POPなんかは生音をきれいにフィーチャーした曲が売れてきてますからね。メロディ路線の復権を狙ってみたいです。

――古代さんがやらないで、誰がやりますか!?

**古代**　ハハハッ。こういうメロディアスな曲を僕はしばらく作ってなかったので、これで勘がかなり復活しました。メロディ主体のお仕事が来たら、ぜひやりたいですね。

――それでは、最後に読者へメッセージをお願い致します。

**古代**　自分ではよく分からないのですが（笑）、世間で言われる「古代節」が復活していると思います。ファンの方には懐かしんで聴いてもらえると思いますよ。シンセサイザーを使ってここまでいろいろ作り込んでいるぞ、という部分も聴きどころです。

（7月25日　東京　九段下・サイトロンスタジオにて収録）

## Profile 古代祐三

株式会社エインシャント専務取締役としてゲーム音楽・ゲームソフト制作に活躍する。代表作は『Ys』『ソーサリアン』『ザ・スキーム』『ベアナックル』『アクトレイザー』『カルドセプト』など多数。

古代氏の代表作『ザ・スキーム』がリリースされている。古代サウンドに触れたい人は必聴。
**ザ・スキーム　サウンドトラック**
SCDC-00199　￥2,625（税込）



**ゲー事典**　『湾岸ミッドナイト』の作曲には古代氏の自作PCがフル活用された。PCを使用するミュージシャンに付きもののデータクラッシュには、古代氏も悩まされているという。最近は、3台のPCを使い分けてバックアップを取る作戦で、安定した作業システムが構築された。と思いきや『湾岸ミッドナイト』サントラのレコーディング中に原因不明のPCクラッシュが発動してしまったとさ。

ゲーマー用語の基礎知識

# 街頭電脳遊戯語録

**今月は、「エボリューション」が発売されて絶好調の「バーチャファイター4」用語。VF.NET関係の用語は、Ver.C時代のお話を交えながら紹介しましょう。**

Text：伊勢猫＆善之字元帥
挿し絵：vovo

**今月のテーマ『バーチャ4』**

## ▼か行▲

**屈伸［くっしん］bend and stretch**
□テクニック□
いわゆる「ファジーガード」と呼ばれるテクニックの別名。『バーチャファイター』シリーズでは、しゃがみ状態から立ち状態に移行するまで若干の時間がかかる。しかし、この移行中に中段攻撃が来ると、いきなり立ち状態に移行するという性質を持つ。これを利用すれば、上段投げと中段攻撃の両方を防ぐことができる。上級者同士の対戦でキャラクターが高速で屈伸を繰り返しているように見えるのはこのテクニックを駆使しているためだ。

## ▼さ行▲

**避け鉄［さけてつ］**
**escape and Tetuzan-kou**
□プレイヤー□
主人公キャラのアキラが持つ必殺技、「鉄山靠」を避けてから決める事。鉄山靠は、相手との距離によって攻撃力が大幅に変化するため、攻撃を避けてから出せば、相手側面に密着した状態でヒットしやすい。最高の状態でヒットすれば、全体力の半分近くを奪う事も珍しくない大技なのだ。

**さばき技［さばきわざ］parring arts**
□システム□
さばき技には大きく分けて2種類ある。一つは打撃技の出始めに相手の打撃技を無効化する効果を持ったもの。これらは全体的に攻撃判定の発生が遅いものが多く、不利な状況を打破するために使われる。もう一つはいわゆる「当て身」とほぼ同じ性能を持つもの。こちらはさばきに成功すると相手の体勢を崩すモーションに移行し、失敗すると若干のスキができる。当て身との違いは、さばき有効時間中にさばき不能技をくらってもカウンター扱いにならないこと。

**自己PR［じこぴーあーる］**
**self public relations**
□システム□
対戦開始前に、あらかじめ登録しておいたメッセージを画面に表示させる機能。VF．NET登録者のみが使用できる。なお、「エボリューション」からは対戦終了時にもメッセージを表示できるようになった。こちらは「チャットメッセージ」という機能で、4種類のメッセージをレバーとボタンで使い分ける事ができる。

**自作覇王［じさくはおう］own-work King**
□プレイヤー□
アクセスカードを使用してプレイしていると、個人の戦績に応じて段位が上下する。そして、数ある段位の中でも昇格が難しいとされるのが、十段から昇格する小覇王と、小覇王から昇格する覇王である。いったん覇王になれば降格する事が無いため、だれもがこの段位に憧れる。しかし、生半可な腕ではこの段位になる事はできない（「同段位戦」参照）。自作覇王とは、文字通り「自作自演」で覇王に昇格したプレイヤーを指す用語である。なお、ネット上には自作覇王のリングネームをさらし上げるBBSも多数存在する。

**死体蹴り［したいけり］kicking corpse**
□プレイヤー□
KO後、倒れている相手に対してさまざまな追い打ちを決める行為。語源はジャッキーやサラの小ダウン攻撃である「サッカーボールキック」から。無抵抗の相手に攻撃を加える事から、実際の対戦ではマナー違反と判断される事が多い。……とはいうものの、トドメに使った技がダウン攻撃確定の投げ技だったりする事もあり、是非の境界線は極めてグレーである。

**称号持ち［しょうごうもち］title holder**
□プレイヤー□
覇王よりも高い段位を持ったプレイヤーの事。段位が数字ではなく称号で表示される事からこう呼ばれる。覇王よりも高い段位には7段階あるが、それぞれに2種類のグレードが存在するため、その仕組みは複雑だ。たとえば、覇王の上の段位は名人もしくは帝王。これは昇格時の勝率によって分岐する。名人に進むと、その後は達人～鉄人と昇格。一方の帝王は、その後拳王～魔王と昇格。鉄人や魔王の上にもさらに分岐があるが、ここでは割愛する。なお、これまでに挙げた称号以外に、レア称号と呼ばれるものもある。

## パブリックデーとフリープレイ

今年のAMショー開催日は、9月19日～21日まで。19・20日の2日間は、業界関係者＆報道関係者に割り当てられ、特別優待チケットを持っていないと入場できない。これに対して、最終日となる21日は一般プレイヤーにも解放された一般公開日。事前に前売りチケットを入手するか、会場で当日チケットを購入（詳しくはP.55参照）すれば、だれでも入場することが可能だ。

また、ショーの会場内に設置されているゲーム＆マシンについては、お金を払わずに無料でプレイすることが可能（≒フリープレイ）な状態。まかり間違っても、普段の習慣で筐体にお金を入れたりはしないように……（実話）。

会場内では、最新ゲーム機種か各メーカー出展ブースに設置されている。

最新ゲームを一早くプレイできるので、休日を利用し足を運んでみては……？



このAMショーは、社団法人「日本アミューズメントマシン工業協会（Japan Amusement Machinery Manufactures Assocuation）」の手によって毎年9月ごろ開催されてきた、アーケードゲーム新作展示会の略称。「アミューズメントマシンショー（Amusement Machinery Show）」がAMショーの正式名称で、今年の開催をもって第40回目を迎える。

基本的にオペレーターやディストリビューターなどの業界関係者、並びに報道関係者を対象として開催されていたが、近年では一般入場日を後半に設定。エンドユーザーへのサービスを行なうとともに、リリース以前の市場人気などを測る場として活用されるようだ。

また、毎年3月ごろには社団法人「全日本アミューズメント施設運営者協会連合会」主催による「AOUアミューズメントエキスポ（通称：AOUショー）」が業界二大イベントとして開催されている。

遊技語録 薦め　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

**ステップ【すてっぷ】step**

□テクニック□

ダッシュ、しゃがみダッシュ、避けなどの移動系システムを駆使し、トリッキーに動くテクニック。その呼び名の起源はかなり古く、『バーチャファイター2』時代に、台湾のバーチャプレイヤーが披露した「台湾ステップ」が元祖にあたる。

『バーチャファイター4』では、バイアグラウ氏が全国大会で見せた、高速しゃがみダッシュの「バイアグステップ」が有名。また、変わりダネとしてはザ・ゲリラ氏が発見したとされる「ゲリラステップ」もある。こちらは、アオイが背中を向けたまま避け行動を繰り返すというもので、のちにとんでもない凶悪技に発展する事になった。全体的に、ステップ系のテクニックは対戦においてそれほど重要ではないが、カリスマ的行動として練習するプレイヤーも多い。

**寸止め【すんどめ】cancel arts**

□システム□

Gボタンを押す事によって、技の出始めをキャンセル（＝戻す）する事。主にフェイント戦術として使われるが、できるものとできないものがある。正確には、寸止めというシステム名はアオイの打撃技に対してのみ使われるもの。しかし、ほかのキャラにもキャンセルできる技はいくつかあり、それらも「寸止め可能」と呼ぶ事が多い。なお、寸止めした際、止めた技は攻撃判定が出る前にキャンセルされてしまうが、例外的にジャッキーのステップインソードキャンセルだけは攻撃判定を残したまま寸止めする事が可能。

## ▼た行▲

**球【たま】visionary ball**

□プレイヤー□

アイテムの一つ、「幻球」の俗称。アクセスカード更新時などにまれに出現する。獲得した幻球は体力ゲージの上に表示され、七色の幻球をすべて集めると「幻球アイテム」と呼ばれるレアアイテムに変化する。幻球は対戦相手に敗北すると奪われてしまう事から、幻球保存用アクセスカードを別に用意して記録し、保存用カードは普段の対戦では使わないというプレイヤーが目立った。

**同段位戦【どうだんいせん】same grade battle**

□システム□

段位が同じプレイヤー同士の対戦。初段以上の段位で～に勝つと、昇段ポイントがプラス1される。これがプラス5になると昇段、マイナス5になると降段する。ただし、十段から小覇王、小覇王から覇王に昇格するためには、それぞれ十段に対して10連勝（※プラス10ではない事に注意）する必要があり、その難しさは別格。とくに、小覇王は1度でも十段に敗北すると「小覇王」の称号を奪われてしまうペナルティーがあり、巷の対戦台で見かける事はほとんどない。

## ▼は行▲

**腹崩れ【はらくずれ】stomach down**

□システム□

特殊なヒット効果。ダウンしていく相手に中段攻撃や下段投げで追い打ちできるため、ダメージの期待値が大きい。なお、「崩れ」の名称で呼ばれるヒット効果はほかに「頭崩れ」「足崩れ」などがあり、それぞれ狙える追い打ちが異なる。

**肘系の技【ひじけいのわざ】arts categoly "elbow"**

□プレイヤー□

各技の「当て身属性」を示す用語のひとつ。当て身やさばき技で取れる技は、攻撃判定（上・中・下）はもちろん、「当て身属性」によっても異なるため、このような分類が非常に重要である。もちろん、当て身属性にはこれ以外にも、「ミドルキック系」「ヒザ系」など多数存在する。ちなみに『バーチャファイター』シリーズでは、両手系、両足系、体当たり系、回転キック系の攻撃は当て身する事ができないのが常識だったが、近年はこれらの技を当て身できるものが増えつつある。

**百連勝アイテム【ひゃくれんしょうあいてむ】item with consecutive victories**

□プレイヤー□

対戦で100連勝すると入手できるアイテム。これを装備して特定の条件を満たすと、「派生アイテム」を獲得できるキャラが多い。装備した状態で同キャラ戦に敗北すると奪われてしまうため、普段は隠す人がほとんど。

### 次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「2D対戦格闘」「音ゲー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミで良いから、ドシドシと送ってネ！宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

### ザ・編集部スラング

**漏れる【もれる】**
leak out

投げ抜けを入力した際、投げが暴発してしまうこと。避け投げ抜けの入力に失敗すると発生しやすい。

## 言霊Q&Aコーナー 即決！一問一答両断！

**Q・「バーチャ4」の攻略記事内によくある、「特殊中段」とか「特上段」とかの意味が分かりません。まとめて説明してください！**

A・確かに、攻撃属性にはいろんな種類があって、ゴチャゴチャしてますよね。とりあえず普通の上・中・下段は分かるものとして、まずは「特殊〇〇」から説明しましょう。

特殊中段と特殊下段は、どちらも「立ちガード」でも「しゃがみガード」でも防げる攻撃である事を意味します。[illegible]



記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊒……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

# 猛者通信ぽぺッ

発行　2002年10月1日
第31号
ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

すうずうしくも、結成4周年を迎えたジ☆ダップセであり、地球とイスカンダルを4往復もできる年月を食っちゃ寝ブルセスと過ごしてきた我らであるが、これからもグリズルとトクシローある限りふぬぐるるワッハリと邁進したいの巻。

## 登場人物紹介

**C・LAN（通称まさ）**

始めいッ!!!!

臨海地区からの脱出を何度か試みるも、連日続く夕立にすっぱり諦めたラガーメン。いっぱしの博愛主義者を気取ってはいるが、毎月頭になると本性が現れ、さながら袋小路実篤といった風情。

**田渕健康（通称ケソ）**

うおおおおおおお

今回も取材忘却という失態をやらかしたカステラ侍。メールでの連絡はさような事態を招くとの評判が評判を呼び、電話が鳴り止まない毎日。ショー関係とは相性がいいのがせめてもの救い。

**編集ひで（通称ひで）**

すたっ　すたっ　すたっ

本コーナー担当編集。イタキョー亡き後、長きに渡りダップセを束ね上げてきたが、諸般の事情により今回でその任を終える（マジ）。今はヴァナッ子ソサイエティを立ち上げようと奔走中。

## ゲムっ子倶楽部

### 熱闘!! 池袋餃子スタジアム

今回のゲセっ子倶楽部は、ナムコつながりということで、半ば強引かつ極めて合理的に"池袋餃子スタジアム"攻略法をお届けしたい。

### 中華大戦2002

**ケソ**　た、た、トゥワイへんDAー!!

**まさ**　どうしたケソや。そんな、ザGばりの連続ダッキングを繰り出すほどに興奮して。

**ケソ**　このチラシを見てつかぁさい。今度のナムコの新作は、なんと「食ゲー」らしいんですよ！

**まさ**　ホムフ……『餃子スタジアム』とな。『ファミリースタジアム』『ワールドスタジアム』ときて、今度のスタジアムシリーズ最新作は、餃子をめぐって戦う内容なのかね君。

**ケソ**　イエスアイ胴!!

**ひで**　待てい！　そいつはゲームじゃねえ。『餃子スタジアム』は、ナムコが運営する池袋ナンジャタウンに、この夏開設された、新フードテーマパークだよ！

**ケソ**　なあんだ。

**ひで**　日本中の餃子専門店が集まって、ご当地ならではの個性溢れた味を楽しめるのが『餃子スタジアム』の特徴だな（明瞭説明）。ここには、全国でも名だたる20店舗以上の店が出店しておるのだ。しかも、来場者が気に入った餃子に投票する「福袋餃子杯」によって、日本一の餃子をはじめ、野郎どもが好きな「男餃」や、コゼル大好き「童餃」などが、月に一回選出されるって寸法だ（宣伝）。

**まさ**　『餃スタ』とやら、なかなか面白そうっぺれ〜。まあ、ナンジャタウンはナムコが経営していることだし、ゲームセンターも入っているゆえ、アルカディアにも因縁浅からじということで、いっちょ取材と称してかっ食らってみる我らかな。

**ケソ**　イヤッハア！

| 東餃子 | チャオチャオ餃子 |
|---|---|
|  （上海点心餃子）のんほお |  （浪速ひとくち餃子）餃々 |
| ちょっと大きめ皮厚め。噛むと肉汁ダラジュル系。それでいて、たっぷり入ったニラの風味、シャキシャキした歯ごたえがしつこさをうまく消している。ボリュームはあるのにハシが進むネ。 | バリバリとしたスナックのような食感と、ちょっと辛めの味付けは酒の肴にぴったり。大きさも手ごろで食べやすく、皿一杯に乗っていたはずが、気付くとみるみる数が減っているに違いない。 |
| 「本格派」──この餃子にはそんな言葉がよく似合う。モッチリ感がある皮に包まれた、熟成された餡の密度に驚いてください。食べた後も口の中に味が残り、完成度の"濃さ"を実感していただけるかと。 | 小ぶりさが罠。モリモリいける。味付けはやや薄めだが、それゆえに飽きずにガンガン食えちゃう。皮もよく焼きこまれており、歯切れの良い食感を楽しめる。お腹空いてるときは4皿ぐらいいけそう。 |
| こういうのを、「もちもちっ」というんでしょうなあ。加えて「バリバリっ」と。ええ、皮がねぇ。皮のうまさはピカイチ。それ以外何を言えというんですか！　これだけ「もちバリっ」としてれば大満足じゃないですか！ | 一口サイズで食べやすく、餡も適量でお手軽。でも、この餃子の真価は皮。香ばしくパリパリに焼けた表面と、ワンタンのようにツルンとした食感の裏面との調和を、試してきたまえ、チミぃ〜。 |

| 餃むす | 海老揚げ餃子 |
|---|---|
|  （フィンガー餃子）できたてほやほや屋 |  （横浜中華街の餃子）招福門 |
| 餃子が入ったおにぎり、その名も「餃むす」。イロモノ感は漂うものの、本来餃子はご飯のおかずとしてもポピュラー。当然合う！　しかし、なぜか違和感が拭えなかったのは我だけか？ | プリプリした海老が、ガッチリ入った揚げ餃子。これにマヨネーズをたっぷりつけて食べる。唐揚げやフリッターのような感覚で、歩きながら食べるのにぴったり。気取らずにもりもり食すべし。 |
| 餃子とおにぎりの大胆なアレンジは、ギョーザライスを人生の主食にするのも厭わないギョザっ子にはうってつけ。発想自体はオモロイので、いっそコンビニでも発売してもらいたいところだ。 | 餃子っつーより、シューマイ寄りの味にアレンジされた変り種。中には海老などの海鮮食材がふんだんに詰まっており、ほかでは味わえない口当たりと風味があります。ちょっと好みが分かれるかも。 |
| 打ち合わせの時から注目のメニューだった「餃むす」。正体は餃子入りオニギリ。名前のわりにスタンダードな食べ物でした。冷ました状態で売っているので、お土産向き。持ち帰ってチンして食べたい。 | プリプリの揚げ餃子を、マヨネーズで食べるお手軽なメニュー。揚げ餃子もマヨネーズも大好きなので、問題なく大好きであります。泣くコゼルも一発でだまるアイテムであるといえようZO。 |

てなわけで、早速餃子スタジアムに乗り込むダップセ二人。

### 涎ポタリス ギョウゼル島謝肉祭

**まさ**　餃子スタジアムに到着した我らだが。まずは我が気になっている「静岡屋台餃子」の石松へ向かうとするか。

**ケソ**　お、ここですよ。ぐっちゃりと人が並んでますな。

**一同**　たのもう！

**店長**　アルカディアさんの取材ですね。いつも読んでますよ、アルカディア。

**ケソ**　マママジっすか？

**まさ**　意外や意外。ナムコ関係とはいえ、よもやこんな場所で読者〜ル子爵に出会うことになろうとは。

**店長**　実は、ついこの前まで斑鳩をやり込んでましたよ。全一も狙ってたんですが、三代目の店長就任が決まりまして。さすがに両立は無理ということで、今度は餃子でトップを狙うことにしました（笑）。ぜひご賞味ください。

**ケソ**　こ、これはウミャ〜い。野菜がたっぷり盛り込まれた餡はしつこくなく、こりゃいくらでもいけますё。

**まさ**　石松が餃子部門で全一を取るのも時間の問題じゃろうて、フェフェフェ。

石松の店長は、なんと、ハイスコアラー（アルカデ読者）だった！　人の縁とは分からぬものよのう。

### 餃子と海底鬼岩城

**ケソ**　おいどんが気になってるのは、歓迎の「蒲田羽根付

**猛者語録**　ナンジャタウンでは、このほかにも、ライド型あり、お化け屋敷ありで、みんなで遊べるアトラクションがもりもりなのです。あ〜俺もナジャヴを抱えてウロウロしてえ。というわけで、編集ひで最後の仕事として、今月号のどこかで例の罰ゲームをケソにひっそりと実行させているわけなんですが、気付いた人はこっそり「ぷ〜くすくす」と笑うといいでしょう。

# 必見!! こいつが餃子クロスレビューDA！

※文章の後ろの数字は、10点満点中の評価。
㊣印は、レビュアーのイチオシ猛者餃なのだ。

| | 来らっせ（宇都宮餃子） | 上海酥餃子房（上海パイ餃子） | 華興（老舗・東京餃子） | 歓迎（蒲田・羽根付き餃子） |
|---|---|---|---|---|
| メニュー |  宇都宮餃子(3店盛り合わせ) |  酥餃（腸詰・叉焼・ココナッツ） |  華興餃子 |  焼き餃子 |
| まさ | 餃子の名門、宇都宮の専門店が集結！　時間によってメニューが替わり、一皿につき3店の味が楽しめる。お店によって味にかなり差があるので、これでお気に入りを探すのDA！ | 腸詰や叉焼をパイ生地に包んで焼き上げた酥餃は、外側サックリ、中ジャミングという独特の味わい。腸詰と叉焼はかなりしょっぺい。ココナッツは餃子というよりお菓子。3時に食おう。 | 皮は厚めでもっちりとしており、之即ち我好み。おもむろに噛み込むと肉汁が口一杯に広がるが、このときボタボタ爆ぜないように注意。値は少し張るが、大きさが正直半端じゃないヨ。 | この店のウリでもある羽根の部分、ここが実にパリパリと香ばしく美味。時間を置くとしんなりとしてくるが、それでも餃子そのものの味が、こりゃイケテイルという案配で、我太鼓判！ |
| ケソ | 流石に日本一の餃子王国が繰り出してきた一品だけあって、素材、風味、見た目ともにハイレベルな仕上がり。餃子マニアの期待を裏切らない、基準値を越えた味を提供してくれるだろう。 | 果たして餃子というカテゴリーに入れてしまってもいいのか？　というぐらいのアレンジが効いた逸品。生地の食感から、ミートパイやカスタードパイを連想させるが、味の方は完成度が高い。 | かなりのボリュームを誇る外見どおりに、食い応えは全店中No.1。中には芳醇な肉汁と玉葱の甘味が程よくブレンドされており、口の中に広がるジューシーさは筆舌に尽くしがたい満足感を与えてくれる。 | 独特の調理法が生み出す熟練の味は、まさに餃子文化の頂点に位置する作品といっても過言ではない。歯切れのよい皮の食感と、しっかりと味付けのされた餡が織り成す奇跡のハーモニー、お試しあれ。 |
| ひで | ほかの餃子を食べた後だと、そのインパクトに驚く。強烈なニラの風味に、「そういえば、餃子ってこういう食べ物だったのだ〜」と再確認させられる。とりあえず、ここの餃子を食って、気合を入れなさい。 | ココナッツ味は、甘くて普通にパイとしておいしい。叉焼は、薄味党の俺にはちょっとしょっぱかったカモしらん。パイ生地の食感がいいので、餃子のハシゴをしてて、気分を変えたいときにオススメ。 | ドッシリした見た目から、餡がギッシリっていうのを想像していた。が、ふんだんに使われたタマネギのうま汁が、口の中にじゅわ〜っと広がる。汁っ気のあるものが好きな俺的に、ツボにズギュ〜ン。 | 個人的に一番期待していた餃子。パリパリの羽根と、餡から染み出すたっぷりの汁が楽しめて、まさに期待通りの味。いいから俺を信じて、まずはこの店の餃子を食べるといいだろうと、そんな気分。 |

| | 石松（静岡屋台餃子） | 吉鳳園（西安宮廷餃子） | テムジン（九州一口餃子） | 古屋（神戸南京町の餃子） |
|---|---|---|---|---|
| メニュー |  焼き餃子 |  五種宮廷餃子 |  焼き餃子 | 焼き餃子 |
| まさ | 一見普通の餃子に見えるが、具は野菜が多いヘルシーな一品。ほかの餃子を食べた後でもモリモリいける食べやすさがあり、気付けば一つ、また一つと皿の上から消えていく。添えもののもやしもグー。 | 色とりどりの蒸し餃子が並ぶ点心餃子。実際に食べてみると肉汁ほとばしる本格派で、色によって海老やニラなど味も異なる。まず目で楽しみ、次に舌で楽しむ……ぜひ一度ご賞味あれ。 | 小振りなアツアツの餃子に、ゆずの風味がきいた辛子ダレをつけて食べると、キリリと辛くこれが実に爽やか！　食欲をそそる妙味！　もちろんしょうゆでも、そのままでもイケルZO。 | 餃々の一口餃子に似ているが、具がギッシリと詰まっていてより食べ応えがある。パリパリとした食感はそのままに、ガッツリいきたい欲求に応じてくれる。タレの酢味噌もまたいい感じだ。 |
| ケソ | ン、ンマーイ!!　静岡の人ってこんな美味い餃子食ってたのかンナローって感じ。たっぷりと練りこまれた野菜も変に主張しすぎる事は無く、肉と絶妙にブレンドされて最高であります。常食希望。 | 一皿で5種の味を楽しめるバラエティ豊かな餃子。それぞれに個性的な味付けがしてあるのだが、中には単品でガッツリ食いたいのもあったりして。蒸し餃子が好きなら問題なく満喫できる一品。 | 餡には野菜が多めに使用されているが、肉のうま味も十二分に味わうことができるバランスのいい完成度。ゆず胡麻をあえた酢醤油で味わえば加速度的にうまくなる。 | 薄皮に包まれた具満タンの焼き餃子。単品でもしっかりとした味を楽しめるが、味噌ダレとのコンボは反則的な美味さを実現。んが、餃子同士を離す際に、皮が薄すぎて具がすぐに出ちゃうのが残念。 |
| ひで | こりゃ甘いです。勘違いした人がここで20人発生したと思いますが、野菜の甘味です。ちと満腹気味の胃でも、食欲が湧く優しい味。シャープな形状もステキ。サブボスのモヤシは、スキを見て攻略しましょう。 | マッスル大絶賛の作品であるが、上品ぶった形しやがってどんな味なんだコノヤロウと思って食べたら、想像以上に上品な味わいであり、おいら完敗。でも、ボクちん蒸し餃子ちょっと苦手なの、ゴメチャイ。 | 今、頭に浮かんだキャラの事は忘れなさい。オッサンもロボも両方！　で、肝心の餃子は、すっぱくて辛目のオリジナルのタレが印象的。ひょいひょい食えます。この店の人気が高いのもうなずけるダスやったダス。 | 小さくて平たい餃子を、皮にコゲがつくまでパリパリに焼き上げてあるのです。この皮のコゲが、苦くてクセになる大人の味わい。誰だよ、仕事中にこんなもん出しやがったのはよ！　ビールください。 |

き餃子」でゴワス。

**ひで**　なんだろうな、餃子に羽根って？

**まさ**　フェフェフェ、素人があれこれ案じても詮無きことよ。実際に食ろうてみれば分かるに相違ナナナナッシン。

**ケソ**　つーわけで、これが羽根付き餃子――いわば餃子界のウィングゼロカスタムアーリーモデルなわけですが……ほほう、確かに皮のトコに「羽根」が付いてますな。

**ひで**　特製のスープをかけて焼くことで、薄い焦げ皮が餃子の横に付くんだってさ。それを羽根に見立ててるんだな。

**まさ**　味の方もなかなかイケ、テイル濃さよのお。

**ケソ**　羽根付きだけに、舞い上がってしまうかのようなうまさですNE！

**ひで**　つまんね。

**ケソ**　しょぼーヌ。

珍妙な表情で羽根付き餃子を味わうケソ(左)。寝起き一発の胃袋をたたき起こす美味しさとのこと。

## ナムコ・ナンジャタウン

豊島区東池袋3丁目　サンシャインシティ・ワールドインポートマート2階

開園時間
10:00〜22:00
年中無休

| チケット料金 |
|---|
| ナンジャエントリー |
| 大人300円 |
| 子供200円 |
| ナンジャパスポート |
| 大人3900円 |
| 子供3300円 |
| ナンジャナイトパスポート |
| 大人2500円 |
| 子供2000円 |

## 〜戦い終わって神々の黄昏〜

**まさ**　いやあ、食いに食ったり、食らいも食らったりという感じさなあ。

**ひで**　どの店も甲乙つけ難いほどにうまかったな。

**ケソ**　おいどんは、毎日三食ここの餃子でもかまわんでゴワスよ。

**まさ**　一口に餃子といっても、土地柄によってさまざまな味と形を見せており、この業界、何とも奥が深えなあオイという感じさなあ。

**ケソ**　餃子スタジアムの内装や雰囲気もとってもユニークで、さすがに遊びをクリエイトするナムコですよNE！

**ひで**　これからは、こういった「食」の面でもクリエイトしていってほしいよな。

**まさ**　このアトラクションが本格的に定着した暁には、全国のナムコ直営ゲームセンターにも餃子コーナーを作るといいだろう。

**ケソ**　そ、それイケティ〜ル！

**まさ**　と、極めてスマートな提案を促しつつ、食後のデザートとして、ナンジャタウン名物のコロッケパンでも食っていくっぺれ〜。

**ケソ**　いかいでか！　ジ☆！

**まさ**　ダップセ！

（つづく）

# アルカデ チャット倶楽部

**今月の出席者**

●16th meeting●
「ポップンミュージック8」

サユキ
12月15日生(射手座)A型　山形県出身
アーケードゲームなら何でもOKな幅広い使い手。『VF4エボ』でゴウがよく分からないため、ジャッキーに戻った。

あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。「GGXX」のブリジット少年にラブラブな状態が続いているらしい。

ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。まだまだ「カプエス2」プレイ中。基板を購入する日も近い？

茜(あかね)
3月20日生(魚座)O型　埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。「ビーマニ THE FINAL」のステルス、「VF4エボ」の葵&ウルフに燃えている。

## 『ポップンミュージック』はなぜ婦女子にウケるのか？

**ゆきな**　今月は『ポップンミュージック』をテーマに話してみよう！

**あやか**　私は『6』の時に遊び過ぎて、手の皮が硬くなっちゃいましたよ。皮膚がポップンに耐えようとして、ドンドン硬くなっていくんですね（笑）。

**ゆきな**　手がポップン仕様になるんだね（笑）。ポップンの人気といえば、まずはキャラかな～。女性に絶大な人気があるのは、やっぱりこれでしょ。

**茜**　柔らかい感じがいいよね。ミルクがかわいいよ～。

**ゆきな**　絵本みたいな絵柄で、色使いもかわいいし。あれだけたくさんいると、考えるのも大変そうだけど。

**あやか**　かわいいですよね。カッコイイ系じゃなくて、かわいらしい少年系が好きな人には堪らないんじゃないですか？　ブリジットが好きな人は絶対ポップンも好きなはず！　ハイ、私も好きです!!（笑）

**ゆきな**　（笑）。サユキちゃんは？

**サユキ**　私はミミとニャミしか分かんない（笑）。

**茜**　キャラクターがこれだけウケてるんだから、もっとポップングッズを出せばいいのにね。

**あやか**　それは思いますね～。

**ゆきな**　曲に関してはどう？　やっぱり口ずさめる「歌」だったことが大きいよね。版権曲が多いから、初心者が入りやすいし。

**茜**　曲自体がすごくいいしね。やっぱり新堂敦士さんでしょ！

**あやか**　私はdj TAKAさんですね。だけど、ポップンが好きな人なら、みんな新堂さんが好きですよ！

**ゆきな**　さっき、ポップンで遊んでた女の子二人が熱く語ってたもんね～。新堂さんの曲って、必ずプレイされてる。多人数プレイが面白いのも大きなポイントだよね。

**あやか**　格ゲーよりは敷居が低いというか、取っ付きやすいですよね。

**ゆきな**　うん。あまりゲームで遊ばないような友達とでも、一緒に遊びやすい。

**サユキ**　私は反応が鈍いから、友達と一緒じゃないとダメなんだよ。

**茜**　ボクはバトルモードが好きなんだ。対戦でも個別にレベル設定ができるのがうれしい。

**あやか**　あれは楽しいですね～。

**茜**　うん、いいよ～。シリーズを重ねるごとに良くなってる。腕に差があった場合、どっちかが歩み寄らないといけなかったけど、『8』は気にせず遊べるからね。

**ゆきな**　私は一度『4』で離れたんだけど、『6』でバトルが面白いから戻ってきたんだ（笑）。

## ポップンへのリクエスト！

**ゆきな**　ポップンに要望ってある？　もう完成された作品だから、あまり改良の余地がない気もするかな～。

**茜**　難易度の調整ってすごく難しいと思うけれど、BEMANIシリーズの難しい曲はオブジェクトの数がすごく多いか、すごく速いかで決まってるでしょ？　今後はほかの方法、難度を上げるための違う表現に期待したいな。ポップンに限らないんだけど。

**あやか**　ロングバージョンを入れてほしいですね。あと、ノンストップMIXみたいな、3～4曲を切れ目無くプレイできたりとか。

**茜**　いいね、それ！

**あやか**　あ、曲ってことで一言だけ言わせてください！　以前は曲を選ぶときに、ジャンルとかアーティスト名とかが、別画面で表示されたじゃないですか？　『8』からは同じ画面が「キュッ」っとクローズアップされる形に変わっていて、前よりも見づらいと思うんですよ。

**ゆきな**　そうかもね～。私は版権曲をもっともっと増やしてほしいな。アニソンなんかがもっと増えれば、プレイヤー層が広がると思うんだけど。

**茜**　ボクは『4』みたいな「コンプリート」バージョンも出してほしいな。昔の曲をハイスピードとかヒドゥンでプレイしてみたいし、バトルもしてみたい。「KANGTONG」でバトルとか、「OKINAWA」のハイパーとかやってみたいよ。

**ゆきな**　そういえば、ポップンには「揺れ」が無いよね（笑）。

**茜**　アダルトなキャラは一応いるけど……。

**あやか**　確かにポップンに巨乳キャラは居ませんね。パイ研的にはつまらないですか？（笑）

**サユキ**　揺れは3Dだけで良し！

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

### おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

ミギー

こんにちは、ミギーと申します。またもこのような企画に参加する事ができて、とてもうれしいです。浴衣、ここ最近、全然着てない気がします。着ないとね…。お祭りの金魚すくいと言えば、私、猫を飼いはじめてからできません（猫が捕るから）。アア！　お祭り!!　花火!!　とか言って良いですね～　宿題が無ければもっとね!!

ホームページ「天羅万象」
アドレス：http://www24.cds.ne.jp/~migi/

# Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

## 「浴衣」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「HAPPYTRIGGER」
アドレス：http://www2.odn.ne.jp/azami/

アザミユウコ

こんにちは。いろんなとこで漫画やらイラストやらぼちぼち描いたりしてます。最近、某コンビニで今更赤毛のアンのフィギュア集めてるのですが、購入4コ中3コがダブる始末。運を使い果たしたような状況です。夏バテ鋭意進行中な故、だらけきったサイト「HAPPYTRIGGER」も、よろしくお願いします。

浴衣　浴衣といえばお祭り、花火、そして夜間着。病気がちな母にお祭りの戦果を持って帰る父と子。来年のお祭りは一緒に行こうねって、叶うともしれない約束を交わしているにちがいありません。

次号予告　次号、toi8先生&凪良先生登場！　テーマは「落ち葉」

# 使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～全都道府県制覇間近!!～

イラスト：今井神

## クーポンは手放せない!?

夏の暑さも一段落して、これからは外に出やすくなる季節ですね。クーポンは財布の中にいつも入ってますか？　毎月着々と加盟店も増えて、今月はなんと12店舗も追加!　これで、全都道府県制覇も間近に迫ってきましたよ。次の目標は、全国すべてのゲームセンター制覇!!

### アルカディアクーポンニュース

**●今月の新店舗！**

①ビクトリヤ(滋賀県)　②タウンスポット高槻店(大阪府)　③キャノンショット(奈良県)　④西院コットンクラブ(京都府)　⑤げ～む倶楽部ツイスター(滋賀県)　⑥ゲームプラザOKAⅢ(大阪府)　⑦ゲームスペースプラニー(京都府)　⑧下鴨ヒーロータウン(京都府)　⑨アミューズメントギガ(大阪府)　⑩GAME Dino 家具団地店(大阪府)　⑪スーパーヒーロー山科(京都府)　⑫マックスプラザ善通寺(香川県)　近くのみんな、アルカディアクーポン使ってね！

**●残念なお知らせ**

下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。

**みんなの意見を！**　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

**加盟店募集中！**　クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

### アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

| 都道府県 | 店舗名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 静岡県 | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| | セガワールド藤枝駅南 | 藤枝市田沼-17-31 | ☎054-636-4416 |
| | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| 愛知県 | セガワールド一宮 | 一宮市音羽通り3-11-30 | ☎0586-23-5125 |
| | ゲーム塾AGC | 一宮市宮地1-14-8 | ☎0586-43-8138 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| | セガワールド岡崎 | 岡崎市上地3-50-4 | ☎0564-58-8986 |
| | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |
| | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | ハイテクセガ豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 | ☎0532-55-6088 |
| | ハイテクセガ金山 | 名古屋市中区金山町 1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | セガ・デポルテ | 名古屋市中区栄1-4-5 | ☎052-222-3920 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店) | ☎0598-21-1211 |
| | セガワールド生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | ビクトリヤ | 大津市栄町6-29 | ☎077-533-3140 |
| | げ～む倶楽部 ツイスター | 八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1 | ☎0748-23-8717 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ | 京都市左京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | スーパーヒーロー山科 | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F | ☎075-502-5765 |
| | 京都ジョイポリス | 京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F | ☎075-365-8778 |
| | 下鴨ヒーロータウン | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-502-5765 |
| 大阪府 | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | アミューズメントパーク エルロフト | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| 大阪府 | ハイテクランドセガアビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F･2F | ☎06-6645-7692 |
| | アミューズGiGi | 大阪市天王寺区上汐3-3-5 | ☎06-6775-6051 |
| | 心斎橋GIGO | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | チャレンジャー堺東店 | 堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F | ☎0722-23-9915 |
| | パラシオ高槻店 | 高槻市高槻町16-11 | ☎0726-84-7082 |
| | タウンスポット高槻店 | 高槻市西冠3-1-3 | ☎0726-75-8530 |
| | ゲームプラザOKAⅢ | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | ファミリーガーデンパート2 | 大阪市西区九条1-11-6 | ☎06-6583-0732 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| | チャレンジャープリプリランド | 吹田市千里山東1-10-3 | ☎06-6387-4396 |
| | チャレンジャー ガムガム店 | 吹田市岸部南1-24-9 | ☎06-6317-0433 |
| | アミューズメント ギガ | 牧方市西禁野2-1 | ☎072-849-4161 |
| | GAME Dino 家具団地店 | 牧方市長尾家具町1-7-7 | ☎072-867-7357 |
| | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 | ☎078-271-0335 |
| 奈良県 | キャノンショット | 奈良市二条町2-4-14 | ☎0742-35-3218 |
| 和歌山県 | プレイシティキャロット和歌山店 | 和歌山市雑賀町77 | ☎073-431-8559 |
| | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| 広島県 | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4 23 | ☎0829-34-3311 |
| | プラボ五日市店 | 広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F | ☎082-921-8576 |
| | プリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F | ☎082-222-8072 |
| | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| 香川県 | マックスプラザ善通寺 | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| 香川県 | セガワールド高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F | ☎087-868-6007 |
| 愛媛県 | ワンダー松山 | 松山市平田町81 | ☎089-978-2170 |
| 高知県 | プリーズ | 高知市はりまや町1-1-19 | ☎088-872-8789 |
| 福岡県 | MAHODO(マホードー) | 北九州市八幡西区折尾1-12-14 | ☎093-695-0632 |
| | ハイテクセガ七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | スーパーアカトンボ香椎店※3 | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店※3 | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | アカトンボ西新店※3 | 福岡市早良区西新4-7-7 | ☎092-844-6553 |
| | アカトンボ産大前店※3 | 福岡市東区松香台2-2-2 | ☎092-662-8705 |
| 佐賀県 | プレイハウスアスカ | 伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F | ☎0955-23-2895 |
| | ゲームナイスデイ | 佐賀市本庄町大字本庄506-9 | ☎0952-25-4448 |
| 長崎県 | セガワールド大村 | 大村市古賀島町383-1 | ☎0957-50-2555 |
| 熊本県 | セガマービィー | 熊本市春日3-15-1 | ☎096-351-6229 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | セガワールド中津※4 | 中津市沖代町1-2-16 | ☎0979-22-7833 |
| 宮崎県 | JR宮崎フレスタby SEGA | 宮崎市錦町107-4 | ☎0985-26-7589 |

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※4**セガワールド中津**はメダル1000円分お求めのお客様にプラス50枚のメダルをサービスとなります。

**注意!!**
●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です

## アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

ステップ3
クーポンを持ってゲーセンに

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

ステップ5
これだけで1ゲームプレイできるぞ！

**【注意事項】**
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

**新クーポン使用上の注意**
●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。

## キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.9

**ゲームセンター名(都道府県)**
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

**ドリームワールド(大分)**
①ビデオゲームはスタンプ1個で1プレイ、メダルはスタンプ2個で30枚、大当たり後250枚も出るぞ!!
②10:00～24:00　年中無休
③大佐駅より徒歩10分、sanyo(100円ショップ前)黄色の看板を目印に来てネ！
④スロットコーナー新設に伴い、豪華賞品が当たるキャンペーン実施中!!

**ゲームセンターDEEP(千葉)**
①新作及び大型物(30円)、旧作(20円)共に一枚でプレイできます。メダルは割増量。
②11:00～24:00
③京成電鉄大久保駅前商店街徒歩3分，入り口が狭いので注意してくださいね。
④対戦ゲームメインです。ホームページもご覧ください。HP■http://game-center.jp

**PLAY-SEVEN(愛知)**
①ビデオゲーム全台有効、プリクラはクーポン3枚必要。プライズは不可です。
②24時間営業　年中無休
③尾西線の玉ノ井方面、開明駅より徒歩10分。車の場合、尾張中央道、篭屋交差点のそばです。
④カラオケ、ビリヤード、メダルゲームなど、24時間遊べるお店です。最新機種続々入荷中!!

**K-CAT紀ノ川店(和歌山)**
①店内のゲームなら、どれでも1プレイ可能です。ただし、メダル機は不可。
②10:00～24:00
③国道26号線紀ノ川大橋北側すぐ。
④ゲーム機がたくさん。毎月『頭文字D』大会実施中！プライズも最新景が品充実しています！　とれとれ有。

**パラシオ高槻店(大阪)**
①2Fビデオゲームコーナー70台全台！　2Fアップライト台全台対応!!
②9:00～24:00　年中無休
③JR高槻駅と阪急高槻市駅の間にある商店街、高槻センター街の横にあります。
④女性のお客様が多く明るいお店です。2Fビデオゲームコーナーも力を入れていきますのでご期待ください。

### ●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

| 都道府県 | 店名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 北海道 | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| | ヒートアップ | 北見市北4条西3丁目タニイビル1F | ☎0157-26-4485 |
| | クラブセガ札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| | 麻生アミュージアム | 札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F | ☎011-736-6166 |
| | スガイ北24店 | 札幌市北区北23条西4丁目2-39 | ☎011-757-8540 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | ハイテクセガ盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ナムコ ブリッズ スクラム店 | 仙台市泉区松森字後田45-1スクラム泉店内 | ☎022-772-4066 |
| | ハイテクセガ仙台 | 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 | ☎022-267-1834 |
| 秋田県 | ハイテクセガ秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 茨城県 | ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| | アイアイ駅南店 | 水戸市桜川1-4-10 | ☎029-221-1001 |
| 群馬県 | セガワールド伊勢崎 | 伊勢崎市大正寺町115-1 | ☎0270-32-9775 |
| | セガワールド渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| | エスペランサ高崎 | 高崎市飯塚町370-1 | ☎027-364-8183 |
| | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| | セイタイトー新前橋店 | 前橋市小相木町558 | ☎027-255-6830 |
| 埼玉県 | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 | ☎048-269-8119 |
| | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8-2-12 | ☎048-844-8868 |
| 千葉県 | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 | ☎0471-44-5597 |
| | ハイテクセガ柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 | ☎0471-63-9844 |
| | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F | ☎047-493-7537 |
| | アミューズメントエース津田沼 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| 東京都 | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24-3 1F | ☎03-3558-9766 |
| | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| | MOMアミューズメント西葛西店 | 江戸川区西葛西5-1-5 | ☎03-3675-8737 |
| | プレイランドチェリー一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| | アムネット五反田店※1 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| | ゲームファンタジア渋谷店※2 | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1-1～4F | ☎03-3496-5856 |
| | ハイテクランドセガ渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F | ☎03-3405-4379 |
| | ゲームファンタジア ミラノ店※2 | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F | ☎03-3200-0884 |
| | 荻窪GAME-EXC | 杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ-1F | ☎03-5397-9551 |
| | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F | ☎042-529-7837 |
| | アメニティワールドエンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F&B1 | ☎042-389-3461 |
| | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4 3-10 | ☎03-5295-2345 |
| | クラブセガ秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | ☎03-5256-8123 |
| | ゲームファンタジア サンシャイン店※2 | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎03-3971-9601 |
| | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| | 池袋GIGO | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| | ゲームファンタジア八王子店※2 | 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F | ☎0426-48-1288 |
| | プレイランド ビックチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| | ビートライブ | 町田市森野1-37-8 今村ビルB1 | ☎042-710-0508 |
| 神奈川県 | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| | ゲームプラザニューヨーク大船 | 鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F | ☎0467-44-0027 |
| | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| | MUTHOS(ムトス)イースト | 座間市ひばりヶ丘4-605-2 | ☎046-257-2413 |
| | ハイテクランドセガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティアミツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 | ☎045-365-1103 |
| 新潟県 | ハロータイトー柏崎店 | 柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F | ☎0257-20-0054 |
| | チルコポルト上越店 | 上越市下門前薬島810-1 | ☎0255-45-2608 |
| | ゲームメイト(タイトー) | 新潟市花園1-1-1 | ☎025-248-2163 |
| | タイトーイン古町店 | 新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F | ☎025-224-4838 |
| | ハロータイトー新発田店 | 新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| | タカラ島古町店 | 新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F | ☎025-222-5375 |
| | タカラ島プラーカ店 | 新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F | ☎025-240-2318 |
| | J-LAND | 新潟市万代1-1-22 | ☎025-241-2149 |
| 富山県 | ゲームインさんしょう新庄店 | 富山市荒川3-1-6 | ☎076-421-6533 |
| | プレイランド カケオ | 富山市上袋732-2 | ☎076-424-7543 |
| 石川県 | ハイテクセガJR金沢 | 金沢市広岡口1 | ☎076-260-3844 |
| 長野県 | タカラ島伊那店 | 伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F | ☎0265-76-7712 |
| | レジャーランド小諸店 AQUA | 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F | ☎0267-25-0313 |
| | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| | セガワールド豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| 岐阜県 | 岐阜GIGO | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| | セガワールド高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | the3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| | セガワールド静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F | ☎054-252-3591 |
| | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1-7-20 | ☎054-284-0099 |
| | ゲームコンドル駒形本店 | 静岡市駒形通り1-1-33 | ☎054-253-0161 |
| | ハイテクランド宝塚 | 沼津市大手町5-9-20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| | ブリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町1956 | ☎053-442-7235 |

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

# ハイスコア全国集計

2002年7月21日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

**来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！**

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

初級 **8,686,621**
TBR@同時消し友の会
トライアミューズメントタワー（東京）

中級 **12,516,711**
TBR@同時消し友の会
トライアミューズメントタワー（東京）

上級 **20,432,842**
TBR@同時消し友の会
トライアミューズメントタワー（東京）

## 無駄置きしまくれ！

本作のルールはフィールドにあるブロックを同じ色のブロックで挟んで切り離し、『ボスブロック』以外のブロックをすべて消すとステージクリアになるというもの。

スコア稼ぎのキモだが、かなり自由にブロックを置けることを利用して多くのブロックを置きまくり、時間の限り消すことが基本的な方針だ。

ただ、がむしゃらに置けばいいというものではなく、ボムが隠れている面では誤爆させないようにするなど、さまざまな工夫が必要とのこと。

また、マップの形とボスブロックの位置は毎回固定なので、方針や崩し方はかなりパターン化できるようだ。ただし、ブロックの色だけは固定ではなく、何色かの中から選ばれるため、すべて完全パターン化できる訳ではない。しかし、色まで固定の面も数少ないがあることはあり、クリアに関してはかなり安定することは間違いない。

今回の集計では、ご覧の通り「パズル職人」TBR氏が見事3部門制覇を果たしたが、僅差で勝負が付いた部門もあり、次回以降の戦いに注目したい。

**999,999,900**

宗男山脈㊄㊇
釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）

こまつゆ親衛隊-NTS
プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

「飽速」
個人申請マジックタウン2001（埼玉）

## いきなり余裕でカンストだ

何と初回集計でカンストしてしまうという、衝撃的な開幕&終幕となった本作。

このカンストの秘密は隠し部屋での稼ぎにあった。なんと、隠し部屋でアイテムに重なると、なぜかすごい勢いでスコアカウンターが回り始める（1秒当たり数百万点！）のだ。

このため2面あたりでカンストし、あとはクリアをするだけとなるのだ。ちなみにカンストだけならほかにも何人かのプレイヤーが達成しているが、面数優先集計なのでALLクリアのスコアだけの掲載となった。

## 新潟の斑鳩職人、衝撃のデビュー!

今回は特に【ノーマル】が大きく更新された。
気になる点数効率を個人申請用紙から引用すると、1面クリア時415万点、2面同1025万点、3面同1700万点、4面同2440万点、5面同3020万点だったそうだ。
そして【イージー】の方は、チェイン1落ちでの更新。つまり約18万点落ちになり、それだけ伸びる余地があるということになる。
しかし、そうはいっても理論はあくまで理論であって、現実にこのスコアを出すのはまさに至難の業といえる。
現段階でこの域にたどり着いた両氏の凄さには、ただただ驚かされるばかり。今後の更新にも期待したい。

イージー

**30,119,090**

**OMO2号**

アミューズメントフォーラムモア（東京）

ノーマル

**34,341,810**

**MIR**

個人申請 ジョイパーク（新潟）

## ついに2周クリア達成!!

発売から1年近くが経過したにも関わらず、2周クリア者が出ていなかった本作だが、ついに【百地 三太夫】での「打倒、織田信長」が実現された!
さて、このスコアの内容だが、2-5ボスで1ミス。2周クリア時に斬首数に応じてボーナスが加算され、首数284で900万点の点数が入ったということだ。
クリアの障害になる難所は2-3と2-5で、特に2-5ボス秀吉にはかなり苦しめられた模様。
惜しくも2周クリアならずの【清瀧坊 随風】もクリアは目の前のようなので、残る2キャラと共に行方を見守っていこう。

百地 三太夫

**23,491,550**(2周ALL)

**山本君のお陰です 前田愛**

個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）

清瀧坊 随風

**10,791,080**(2周目6面)

**これ見る頃には他のをやりたい 山本**

個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）




リュウ

**1,829,300**

ゲームコーナーフジ（東京）

## ダブルK.O×72、爪×8、P×21

発売から11年を経過しているにも関わらず、一部マニア間でのハイスコア熱はいまだ冷めることはない。
元祖『ストⅡ』の稼ぎのもっともアツイところはなんといってもダブルK.O。さまざまな工夫を凝らし、全国のプレイヤーによって編み出されたダブルK.Oパターンがハイスコアの基なのだ。

インターネットランキング

**7,559,669,620**

**SRA-はっしー**

アミューズメントランドケンタゴン&キョンタゴン合同集計（東京）

## なにがなんでも『オーラ撃ち』

このモードは実戦モードに比べて難度が高く、特に3面ボスの発狂時は実戦モードのようにオーラ撃ちだけで倒すことが不可能に近いため、かなり点数が落ちることになる。
ただし、繋がりにくいとはいえ、3面〜6面道中の点数効率が良く、計算上の理論値は82億点ほどだそう。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ポップンミュージック8 | ギターポップ | 390,385 | AFRO | 遊ingポイントセオラ（滋賀） |
| | テクノポップ | 389,530 | | |
| | ダンスポップ | 390,701 | | |
| | シャウト | 388,991 | | |
| | ヒーロー | 387,867 | | |
| 湾岸ミッドナイトR | シナリオモード | 6' 33" 149 | 東松山どれみ（全国ITQ委員会） | 個人申請 セガワールド吉川（埼玉） |
| | 横羽線上り | 3' 30" 014 | XRX-KEYⓔ | アミパラ2000（広島） |
| | 横羽線下り | 3' 25" 957 | 東松山どれみ（全国ITQ委員会） | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| | 新環状線右回り | 3' 45" 264 | XRX-大魔王㊗㊞ | アミパラ2000（広島） |
| | 新環状線左回り | 3' 55" 392 | AYK | 個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都） |
| 頭文字D アーケードステージ | 初級　妙義左回り | 2' 49" 671 | RRL-渋谷 英毅 | ゲームコスモ町田店（東京） |
| | 中級　碓氷左回り | 2' 45" 533 | D.Hill（D.H）@悪魔ヶ丘 | 個人申請 クラブセガ秋葉原（東京） |
| | 上級　秋名下り | 2' 52" 411 | CSD-LIA@『千葉走り』 | 個人申請 ハイテクセガ千葉（千葉） |
| | 超上級 八方ヶ原往路 | 2' 24" 654 | ニャマル | アミューズメントパークNASA（長野） |
| ドラムマニア6thMIX | スタンダード | 405,665,150 | 穴うめ隊隊長 | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| ギターフリークス7thMIX | ノンストップ | 1,204,883,000 | T.Y | デイトナⅢ（埼玉） |
| ビートマニアⅡDX7thstyle | セレクション | 7,081 | 穴うめ隊兵卒 | ゲームプラザキューティ（大阪） |
| ルパン三世 ザ・シューティング | | 6,731,480 | TYO-チョイ@島崎忠はAV男優 | 個人申請Hey（東京） |
| 撃牌砦／雀スペース | 雀スペース | 18,896,000 | T.Akiya@HIE氏に捧ぐ | モンキーハウス本館（福岡） |
| 太鼓の達人3 | | 1,664,250 | 忍法矢車草@村雨こうじ | 大久保アルファステーション（東京） |
| 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX | ジオン・シングル | 23,613 | ドムの弱さにゃあ頭が下がります　XYZ | ロッキーワールド仙台店（宮城） |
| 中国龍2001 | | 5,639,900 | G.M.C.T・H | モンキーハウス本館（福岡） |
| カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング 2001 | | 8,902,993 | 帝王！ | 個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪） |
| 式神の城 | 玖珂 光太郎 | 4,831,062,800 | ひさ | 個人申請 ゲームセンターホープ（東京） |
| | ふみこ・O・V | 5,269,612,330 | 二番の男@萌えパワー尽きかけ | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド | | 9,692 | あきうめ | 個人申請 河原町ラウンド1（京都） |
| 鉄拳4 | クマ | 55" 90 | MINA | タイトーインスタジアム（大阪） |
| 上海〜三國牌闘儀〜 | 段位認定モード | 0' 00" 60 | JCB | 星狩物語 岸和田店（大阪） |
| | 上海改・麗崙 | 194,394 | シャトー追悼記念！海人部隊DOH-㊋ | 個人申請 ゲーム イン エグゼ（神奈川） |
| ニンジャアサルト | | 1,828,490 | TYO-チョイ@GUN-POWERS | 個人申請 Hey（東京） |
| ミスタードリラーグレート | インド | 694,380 | 9wp-MNH-ISO | デイトナⅢ（埼玉） |
| | アメリカ | 1,159,735 | 「じゅ、10秒で終わるから。お願い、ね。」 | |
| マイティ！パン | ツアー | 9,311,400 | ALZ-KLF | アパバ天神橋店（大阪） |
| ゼロガンナー2 | アパッチ | 3,730,500 | V・T-KAK | ゲームインナミキ(東京) |

# 全国1位スコア

## 2002年7月21日締め切り分

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| 熱チュー！プロ野球2002 | | 1,098 | 金本打ちすぎあすたろと！ | 夢空間ファンタジー（長野） |
| ザ キング オブ ルート66 | | 299,536 | 運び屋 | 個人申請 岐阜レジャーランド穂積店（岐阜） |
| 救急車 エマージェンシーコールアンビュランス | | 28,173 | こんなんばっかりやってます。てーおん | 釧路スガイ　ゲームプルプル（北海道） |
| ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル | スレイヤー | 19,291,800 | 待て！　中身はさはりじゃないのか？ HIE | モンキーハウス本館（福岡） |
| | イノ | 3,340,900 | KFI-FUJ | GAME'S MILK（京都） |
| | ブリジット | 14,594,700 | 萌えてません。HIE | モンキーハウス本館（福岡） |
| | カイ | 4,717,900 | KFI-FUJ | GAME'S MILK（京都） |
| | ミリア | 10,575,200 | 模試帰り CTS-FJC | 個人申請 アメニティースペースOZ南小倉店（福岡） |
| | ファウスト | 11,830,000 | 安そう、っていうか安い HIE | モンキーハウス本館（福岡） |
| | 梅喧 | 10,783,100 | 祝儀はイモでお願いします。HIE | |
| | アクセル | 6,080,800 | ヘレティックさきお | 個人申請 プラザカプコン高知店（高知） |
| | 闇慈 | 18,357,000 | 22系@HIE | モンキーハウス本館（福岡） |
| | テスタメント | 14,614,500 | みかみ　眼鏡派（委員長♥） | |
| | ソル | 18,184,500 | 増田千穂と下校? 残影陣@高千穂TTM | |
| | チップ | 37,192,500 | Yブレードは人を駄目にします。眠人 | えの木（高知） |
| | ポチョムキン | 5,533,200 | KFI-FUJ | GAME'S MILK（京都） |
| | 紗夢 | 10,454,500 | わんぽ | 遊ingポイントセオラ（滋賀） |
| | ジョニー | 4,476,200 | 居合連合 No.56 N.Kジョニー | |
| | ヴェノム | 17,231,300 | HIE（開幕8回） | モンキーハウス本館（福岡） |
| | ディズィー | 11,794,600 | H・K でぃずぃー萌え（はぁと | |
| ザ メイズ オブ ザ キングス | | 477,175 | TYO-チョイ@ブラック腹黒王 | 個人申請 Hey（東京） |
| レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | | 1,507,100 | こにたん | ゲームインナミキ（東京） |
| 怒首領蜂大往生 | タイプA | 1,182,223,400（2周目5面） | DDP（蜂強化） | 個人申請 タイトーイン高知（高知） |

今回は大型トレーラーを操るドライブゲーム、**ザ キング オブ ルート66**から。稼ぎ要素は多く、エンブレム回収、ニトロボーナスなどが点差につながるようです。また、このゲームは1クレジットでクリアしないとネームランキングに記録が残らないという、スコア確認の面でもしっかりとした作りになっているのがうれしいですね。

お次はその名の通り救急車を運転して急病人を病院まで運ぶ、**救急車**。急ハンドルを切ったり、急ブレーキをかけたりすると患者の容態が悪くなるという、心臓に悪いゲームです。かなり前に発売されたゲームですが、実は今回が初集計になります。

キャラ別集計開始の**ギルティギア イグゼクス**は、勲章を回収しやすい画面端にCPUを追い詰めてコンボを決めて、勲章を多く獲得するのが稼ぎの基本。次回以降もさらに盛り上がりそうですね。

アリスのコンボで限界が近いと思われていた、**レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ**は使用キャラがジミー&ペペに変わって大幅に伸びています。なんと全面で評価SSSを取っているのがポイント。

**怒首領蜂大往生**は残念ながら今回も2周ALLはならず。最終ボス『緋蜂』の強さは想像を絶する模様。ただ、ハイパー使用時の無敵時間とオーラ撃ちでなんとかなりそうという噂も聞こえてきています。次回こそクリアなるか?

# 君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

| ゲーム名 | 怒首領蜂 | 集計部門(キャラ・コースなど) | ストーリーモード |
|---|---|---|---|
| スコア(タイム) | 23,646,800 | | |
| 面数 | 全25面ALL | 難易度 | 工場出荷設定(完全ノーマル) |
| 備考 | うさぎ使用　残×5<br>連付き(シンクロ30連)　同付き | | |
| 達成日 | 2005年　12月　31日 | | |

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

| ゲームセンター | 名前 アミューズメント アルカディア |
|---|---|
| | 電話 03-5433-71×× |
| 住所 | 東京都世田谷区若林1-18-×× |
| スコアネーム(最大20文字) | TKN-NSK |

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘 (印)

← 個人申請ハガキ記入例

## お詫びと訂正

●アルカディア9月号掲分において全国一位のスコアでありながら集計ミスのため掲載漏れしてしまったスコアがありましたので掲載すると共にお詫びいたします。

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| 餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ | 牙刀 | 3,950,800 | Y.K | ハイテクセガ盛岡(岩手) |

●また「パズルボブル4」の集計部門が抜けていました。正しい部門は「ひとりでパズル」です。

**集計店、スコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| スリルドライブ2 | USA | 3' 44" 10 | RRL-渋谷 英毅 | 個人申請 ゲームセンターUFO町田ターミナル口店(東京) |
| どきどきアイドルスターシーカー | スターシーカーモード | 28,134,630 | ERO@萌たんへの愛のついでプレイ | グッディ21(東京) |
| デッドオアアライブ2 | ジャン・リー | 2' 06" 50 | PPP-TKN@黒猫山内,澤崎復活希望 | デイトナⅢ(埼玉) |
| アクアラッシュ | 練習 | 157.08 | NGP-ANP | アベニュー北口店(山梨) |
| | 初級 | 267.63 | | |
| | 上級 | 343.90 | | |
| セガ・ストライクファイター | D国解放作戦 | 108,230 | RDX-寛乃介 | 個人申請 ゲームパークスマイル館(東京) |
| | R連邦掃討作戦 | 110,340 | | |
| ストライカーズ1999 | F-117 ステルス | 3,398,000 | 近くて遠い340万 | デイトナⅢ(埼玉) |
| | F-4 ファントムⅡ | 3,368,400 | ラスボスでⓅダウンFCM(超アホ) | グッディ21(東京) |
| マーヴル VS. カプコン 2 ニュー エイジ オブ ヒーローズ | | 3,312,015,600 | 神様仏様アビス様眠人 | えの木(高知) |
| テトリス・ザ・グランドマスター | | 9' 08" 88 | 777 | 個人申請 大船ゲーム倶楽部(神奈川) |
| ビートマニアⅡDX4thstyle | ボーカル | 3,810 | HIME@spring | 友・遊ランド(福岡) |
| | ハッピー | 6,086 | | |
| | トランス | 5,396 | | |
| | ユーロビート | 6099 | | |
| ビートマニアⅡDX3rdstyle | ナオキ | 5,167 | 電脳雑技団YMG-Ⓒ | ゲーマーズハウスガンマ(大阪) |
| ウォーザード | ムクロ | 5,557,600 | 亜里亜,ちょっとだけだから…ね?羽嶋兄や | 扇ヶ丘レジャーセンター(石川) |
| ストリートファイターZERO3 | サガット | 5,958,200 | G.M.C.T・H | モンキーハウス本館(福岡) |
| ソニックウイングス リミテッド | | 3,633,100 | GGE-VXV | 遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| ブレイジングスター | ウィンディナ | 67,357,900 | DUO氏ついにやりました!ハッツミー | モンキーハウス本館(福岡) |
| | DINO-246 | 63,549,600 | G.M.C..Z. | |
| ぷよぷよ通 | | 1,351,253 | SPD-MYK | 個人申請 ゲームインセブンアイランド(神奈川) |
| 餓狼伝説スペシャル | ギース・ハワード | 2,792,400 | NEC電話してくれ!HYAKU-UGF | タイトーインスタジアム(大阪) |
| | ヴォルフガング・クラウザー | 2,824,000 | 援助交際終了宣言ですHYAKU-UGF | |
| スラッシュラリー | バリダカモード | 3' 01" 24 | WZH | 遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| テラフォース | | 2,105,400 | J・Oおめでとう!DISCOVERY | 遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| デンジャラスシード | フルオート | 4,223,100 | CYR-WAR酒気帯び－20万点 | ゲームコスモ町田店(東京) |
| フェリオス | イージー | 862,400 | TEN | 遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| インセクターX | | 867,000 | IML-UUU | 個人申請 モンキーパンチ(愛知) |
| 迷宮島 | 2機設定 | 3,238,750 | WZH | 遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| | 3機設定 | 3,260,350 | | |
| ダライアス | Zゾーン | 7,529,300 | HRG-ひろりん | 個人申請 セイタイトー・サンヒルバージョン(栃木) |
| 最後の忍道 | ノーマル | 3,166,400 | 経(つね) | トライアミューズメントタワー(東京) |

**ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド**はトッププレイヤーがなんと小学6年生!! 全国トップの最年少記録も同時に更新です。稼ぎはコンボを継続した状態での体力回復ボーナス(1５０点)が命で、ラスボス前でわざと敵の攻撃をくらい、ランクを下げてクリアしているそうです。全くの余談ですが、これまでに全国トップを取ったプレイヤーの最年長は50代の方です。

**上海～三国牌闘儀～**の【上海改・崑崙】は理論上の限界点が達成されました。おめでとうございます。個人申請用紙によると、Cボタンキャンセルでのタイム短縮は不可欠だそうです。

**ミスタードリラーグレート**は前回の一挙更新の裏に何か新しい発見があった模様ですが……。気になりますね。

**どきどきアイドルスターシーカーは**、萌たんへの愛が止まらない!? ERO氏が【スターシーカーモード】も2万点差でトップ獲得! 果たしてどこまで伸びるのか?

**テトリス・ザ・グランドマスター**は初の9分10秒切り。凄腕TGMプレイヤーの中でも抜群の安定感を誇る777氏がこのまま最終タイムを保持するのでしょうか?

**インセクターX**は限界点とのコメントがありました。敵を早く殺すのはもちろん、アイテムもすばやく回収しないとキャラクターオーバーがかかって点が落ちるそうです。お疲れ様でした。

**ダライアス**の【Zゾーン】ですが個人申請用紙によると、「ラスボスのクジラがつながっていません、約20万落ち」とのことです。まだ伸びる余地がありそうですね。

7月21日時点

# HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

## 西千葉スターダスト

千葉県中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 293,325,920 | (・∀・)つ∵ | EX強化 2-5 |
| 2 | ストライカーズ1999 (F-4 ファントムII) | 3,368,100 | ジョナサン・コーチマン | ALL ダブルなし |
| 3 | バトルガレッガ (ボーンナム) | 14,817,100 | BEA | ALL 鳥208万 |
| 4 | 怒首領蜂 (Cタイプ) | 399,845,270 | MON | ALL 残×1 MAX685HIT |
| 5 | セクシーパロディウス (こいつ) | 6,753,000 | 元ちゃんへ K&Tサイコス | 残×5設定 1ミス |

## ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 383,718,610 | Crocus-dis | 2-5 EX強化 1周残2 |
| 2 | ストライカーズ1999 (X-36) | 2,578,300 | S.T 気合い足りぬ!! | ALL 残1 B3 |
| 3 | ギルティギア イグゼクス (チップ) | 21,241,200 | なし | ALL M.O.Mモード |
| 4 | エスプレイド (相模 祐介) | 29,877,710 | T.Kiz | ALL 6-5 |
| 5 | カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 | 3440.420 | T.Kiz | ALL ショウ・ジョー・ルガール |

## レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 313,135,800 | OSC-AIQ 4億いったのに〜 | 2-3 MAXHIT1641 |
| 2 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,131,100 | ZARIA-AXS コミッショナ゛ー? | ALL アリス、エリアス |
| 3 | マーズマトリックス | 999,999,999,990 | ㊗㊗30億落ちに泣きました。 | 2号機 ALL EXP4,260,760 |
| 4 | プロギアの嵐 (ミリタント) | 57,867,550 | ㊗㊗ | 2-4 β ガンナー |
| 5 | 原始島 | 1,597,750 | 仙人来店感謝 クリアしただけ㊗ | ALL 連付 残1 |

## トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テクニクビート (ノーマル) | 1,072,910 | KnK@キャラ別集計希望 | ALL レイン |
| 2 | どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード) | 28,118,480 | Y.Z | ALL あと少し |
| 3 | ムサピィのチョコマーカー (上級) | 20,432,842 | TBR@同時消し友の会 | ルートD スライドメイン |
| 4 | ナイトストライカー (Uゾーン) | 90,301,220 | HOLiNO | ALL パシフィスト |
| ★ | 最後の忍道 | 3,166,400 | 経(つね) | ノーマルver ALL 残0 うまくいきました。 |

## ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 斑鳩 (ノーマル) | 30,101,380 | しんのすけ (AUM) | ALL 連付 残7 ノーミス |
| 2 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 264,573,880 | レバークラッシャー肉糖 | 2-3 EX強化 |
| 3 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 104,720,400 | ANA | 2-2 EX強化 |
| 4 | 式神の城 (日向 玄乃丈) | 3,424,027,160 | BSM-RIN (毒属性) | ALL 連付 5-2 85秒 3ミス |
| 5 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・ジオン) | 23,613 | ドムの弱さにゃあ頭が下がります XYZ | ALL NT.S 赤ゲル 55機 |

## レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソウルキャリバーII | 2'20"18 | 東京行きてぇ!! レッツ角刈り!! (ウソ | タイムアタック ナイトメア ALL |
| 2 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,307,600 | M川さん年齢詐称 今日は久々に風俗 | ALL SSS×8 刷 アリス・エリアス使用 |
| 3 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 140,518,340 | 本番巨乳看護婦 | 2-3 |
| 4 | ファイナルファイト (ガイ連なし) | 4,663,210 | 座利亜-CAN カラスと格闘中 | ALL |
| 5 | ウルトラ警備隊 | 8,844,000 | ウルトラマンコスモス釈放記念 | ALL 連付 |

## 東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ミスタードリラーグレート(エジプト) | 2,073,275 | X.B | ALL ノーミス 11'21"80 |
| 2 | ミスタードリラーグレート(北極) | 2,073,270 | X.B | ALL 11'04'08 |
| 3 | ギルティギア イグゼクス (チップ) | 22,633,400 | 穴うめ君β | M.O.Mモード ALL |
| 4 | ギルティギア イグゼクス (ディズィー) | 5,695,800 | ㊗ | M.O.Mモード ALL |
| 5 | ギルティギア イグゼクス (スレイヤー) | 2,308,200 | ㊗ | ノーマル ALL |

## ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店合同集計

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 式神の城 (ふみこ・O・V) | 4,958,777,200 | PNI-HTR-YOSH | 6ミス 猫耳ふみこたん、マンセイ! |
| 2 | 式神の城 (金 大正) | 5,084,576,750 | ぷに-NNH-BSM-HTR-YOSH | 3ミス 美人秘書も捨てがたい… |
| 3 | 式神の城 (玖珂 光太郎) | 3,850,255,390 | T.Y ! | コイン47151枚 5ミス ×7 ランクS |
| 4 | 怒首領蜂大往生 (タイプA) | 187,542,280 | OGR | MAXHIT 1582 2-2 EX これからが正念場。 |
| ★ | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン) | 42,086 | ライデン ガルマ | シャアゲルググ ガンダム カニさんありがとう。 |

## 釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | デーモンフロント | 999,999,900 | 宗男山脈 ㊗ | ALL(6面)連付 Dr.J MAXコンボ1456 |
| 2 | 沙羅曼蛇 | 2,096,100 | KON (コナミック) | ALL 4周目2面 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説2 | 1,436,800 | FCF (ヤル気満々) | ALL アルフレッド有 |
| 4 | 太鼓の達人3 | 1,635,580 | まっく=ごえ | ALL むずかしいコース UNTEI→クラシック フルコンボ |
| ★ | 救急車 | 28,173 | こんなのばっかりやってます。てーおん | ALL MT車 ノーダメージ×3 |

## グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 斑鳩 (イージー) | 29,053,310 | 最後でミスするなんてぶざまね | ALL 連付 |
| ★ | ストライカーズ1999 (F-4 ファントムII) | 3,368,400 | ラスボスで㊗ダウン FCM(超アホ) | ALL 連付 ダブルなし 1万落ち |
| 3 | ショックトルーパーズ2nd スカッド(エンジェル) | 26,037,130 | さきお | ALL |
| ★ | どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード) | 28,134,630 | ERO@萌たんへの愛のついでプレイ | ALL |
| 5 | どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード) | 14,096,770 | 惣流・アスカ・ラングレー ポスターpw炸裂 | ALL |

## デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよSUN (やさしい) | 1,029,720 | SPD-Y.I | ALL 18-18-16 |
| 2 | バトルガレッガ (ノーマルキャラ) | 14,112,250 | 穴ウメ用ザルーバー DBS | ALL 3号機 5面 972万 |
| 3 | 斑鳩 (ノーマル) | 32,554,670 | IIZ | ALL 1ミス |
| ★ | ギターフリークス 7thMIX (ノンストップ) | 1,204,883,000 | T Y | ALL |
| 5 | ギガウイング2 (チェリイ) | 8京6772兆6593億5093万2330 | スゲー人に某2をご上めしろと命令された | ALL ストーク |

## ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9階 ☎011-242-0765

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 式神の城 (???) | 3,949,263,060 | AUXO | 5-3 CLASS A |
| 2 | ミスタードリラーグレート(宇宙) | 3855m | NA | ホリンガーZ 4,152,800 |
| 3 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 121,320,700 | HBC | エキスパート強化 |
| 4 | 斑鳩 (ノーマル) | 26,308,890 | GTX | ALL |
| 5 | 斑鳩 (イージー) | 21,981,270 | CNG | ALL |

## 大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D (碓氷左回り) | 2'45"589 | D.Hill@悪魔ヶ丘 | AE86トレノ |
| 2 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン) | 37,447 | シャア大佐 アルトリーゼ | ALL シャアゲル、量ゲル |
| ★ | 太鼓の達人3 | 1,664,250 | 忍法矢車草@村雨こうじ | ALL むずかしいコース |
| 4 | ファンタジーゾーン | 37,672,400 | 4千万出したいよ- AL-FLO | RD67(9周目3面) 連付 国内版 |
| 5 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,245,300 | CroCus-KOL | ALL アリス、リン SSS×7 SS×1 |

## ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 224,107,890 | MJN-T.Y | 2-3ボス EX強化 |
| 2 | ゲーム天国 | 12,160,450 | 浦安人@超妥協(w | タイムアタック プーペラ 連付 |
| 3 | メタルスラッグ4 | 5,829,630 | REN | |
| 4 | 斑鳩 (ノーマル) | 28,448,540 | E_M | ALL 連付 |
| 5 | ポップンミュージック6 (ノーマル・チャレンジ合同) | 300,000 | 上手い人w | |

## フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生 (タイプB) | 532,283,800 | 桃鰤万歳@萌往生 | 2-3 エキスパート 2458Hit 蜂P×6 |
| 2 | 斑鳩 (ノーマル) | 25,245,080 | EXILE | ALL 残×5 |
| 3 | 式神の城 (結城 小夜) | 4,596,452,750 | ICY@鳥の詩 | ALL |
| 4 | ストライカーズ1999 (X-36) | 2,378,900 | け〜はちさん ヘタレでゴメンST | ALL 残×0 |
| 5 | ソウルキャリバーII | 2'24"05 | FEN | アスタロス スタンダード |

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/

# ハイスコア通信

## ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702（北海道）
9月8日に『GGXX』の全国大会予選を開催します。エントリーは9月7日までですのでご注意ください。つか、参加者全員が店内に入れるかが心配……。
by 店

●釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）
自給自足の日々が続きそうです。めげずに頑張ります。

●ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店（北海道）
『ソウルキャリバーⅡ』対戦台5セット、シングル台2セット設置。ゲーム大会、各種イベントも毎週実施しています。『ソウルキャリバーⅡ』のことなら当店におまかせください！

●フリーウェイ八戸（青森県）
最近、他県のお客さまが来店してくれると聞き、うれしい限りです。お店側としても期待に応えられるようにしなければ!!

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
宮城県や福島県に間違われる盛岡市ですが、正しくは岩手県なので遠征の際はお間違えのないようご注意ください。（2割ほどマジ）

●グッディ21（東京都）
今月も遠路はるばるやって来てくださった皆さま、ありがとうございました！ ちっちゃいお店なので……恐縮です。

●大久保アルファステーション（東京都）
7月に『ガンダムDX』の2ライン台を2台追加しました！ これで『ガンダムDX』が6台、『ガンダム』が4台（4ライン）に！ 1プレイ50円ですので、練習やハイスコアなどにご利用ください！

●GAME IN ナミキ（東京都）
この号が出るころには、X-MANIAの決勝が終了していると思いますが、結果はどうあれ、良い大会になっていればと思います。が、2号さんは優勝しないとミキサー大帝と不思議に何かが待ってます。

●アミューズメントフォーラム モア（東京都）
今回はスコア申請がたくさん来たのでとてもうれしかったです。スコアラーの皆さま、ありがとうございました！ ……とはいえ、毎月スコア数が危ないのですが。スコアラーの方、超募集です！

●Jam'S下井草店（東京都）
グッディ21の店長さま、基板のレンタルありがとうございます。えの木のさきおさま、ご来店ありがとうございました。
by おはるてんちょ

## アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-227-8681

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 式神の城（ふみこ・O・V） | 3,583,964,190 | KKKK | コイン42570 ALL クラスS |
| ★ | アクアラッシュ（練習） | 157.08 | NGP-ANP | ALL |
| ★ | アクアラッシュ（初級） | 267.63 | NGP-ANP | ALL |
| ★ | アクアラッシュ（上級） | 343.90 | NGP-ANP | ALL |
| 5 | 鉄拳4（ポール） | 1'56"25 | スピーカー直しましょ 直してるのサ | ALL |

## ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 635,694,440 | 今年は到底大阪には帰れそうにもありません | EX強化 2-4 |
| 2 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 471,466,400 | HPK-CKN | EX強化 2-3 |
| 3 | デンジャラスシード | 4,223,100 | CYR-WAR 酒気帯び-20万点 | 連なしフルオート ALL |
| ★ | 頭文字D（妙義左回り） | 2'49"671 | RRL-渋谷英毅 | ALL MT 86 TUNED |
| 5 | 頭文字D（碓氷右回り） | 2'54"576 | だぼ | ALL EVO7 |

## GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テクニクビート（ノーマル） | 1,025,060 | YOS.K | |
| ★ | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,507,100 | こにたん | ジミー&ベベ ALL SSS |
| 3 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 592,086,830 | YOS.K | 2-5 EX強化 |
| 4 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 775,305,400 | いまきち | 2-5 レーザー強化 |
| ★ | ゼロガンナー2（アパッチ） | 3,730,500 | V・T-KAK | ALL 残×2 まだ安い!! |

## アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 頭文字D（八方ヶ原往路） | 2'24"654 | ニャマル | ALL MT FD3S |
| 2 | 頭文字D（碓氷右回り） | 2'47"584 | トクタケ | ALL MT FD3S |
| 3 | テクニクビート（ノーマル） | 751,300 | NST-自力でジャストが出せない-KZR | ALL ニッティー |
| 4 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,163,800 | NST-A級コンボで穴埋めスコア-KZR | ALL アリス&ブバ |
| 5 | 式神の城（玖珂 光太郎） | 3,191,819,390 | 大魔導ケンヂ | ALL |

## 中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テクニクビート（ノーマル） | 669,630 | RAK@悪いお手本 | レイン |
| 2 | 式神の城（結城 小夜） | 5,460,446,370 | 9wp-RYO | 5-3ムカツク |
| 3 | アルゴスの戦士 | 11,611,620 | UNK | ALL 残8 フルパワー R24で1ミス R250 フルパワー |
| 4 | ソンソン | 1,444,010 | ヤシマゴウキ | アキバ帝王 |
| 5 | エメラルディア（ノーマル） | 3,596,104 | RAK | 初級 |

## アミューズメントフォーラム モア

東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 斑鳩（ノーマル） | 33,149,810 | 横浜斑鳩部-FMI | ALL ノーミス 連付 90万落ち 特 こ5面 ビビって30万落ち |
| 2 | 斑鳩（イージー） | 30,119,090 | OMO2号 | ALL ノーミス 連付 1回チェーン切れ |
| 3 | ナイトストライカー（Rゾーン） | 96,732,580 | HOLiNO | ALL パシフィスト |
| 4 | プロギアの嵐（ミリタント） | 90,253,900 | サラトガサッサ | 2周ALL β 残2 |
| 5 | ナイトストライカー（Qゾーン） | 272,112,230 | 穴ウメ君.com | ALL 残念 |

## 夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-82-3009

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 226,205,370 | 初2億！F.M | レーザー強化 2-2 |
| 2 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 94,682,570 | K | レーザー強化 2-1 |
| 3 | パニクルパネクル（エンドレス） | 999,995 | 園長 | Lv81 |
| 4 | ギルティギア イグゼクス（チップ） | 7,648,500 | NSZ | ALL |
| 5 | 熱ッチュー!プロ野球2002（トーナメント・パワーズ） | 1,098 | 金本打ちすぎ あすたろと！ | ALL |

## 竹芝アミュージアム

東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦） | 33,064 | 鈴木君と佐藤君 | ALL |
| 2 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 756,200 | お客さん ありがとう！ | ALL アリス、エリアス |
| 3 | ソウルキャリバーⅡ（アスタロス） | 2'57"81 | チャーミー石川 | ALL タイムアタック |
| 4 | ソウルキャリバーⅡ（シャンファ） | 3'55"51 | 辻希美 | ALL タイムアタック |
| 5 | ソウルキャリバーⅡ（タリム） | 3'57"21 | 都会っ娘。 | ALL タイムアタック |

## Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギルティギア イグゼクス（スレイヤー） | 14,332,200 | さきお様。見ていて楽しかったです！ | |
| 2 | ギルティギア イグゼクス（ポチョムキン） | 5,404,400 | さきお様。睡眠作用ありますネ | |
| 3 | ギルティギア イグゼクス（ソル） | 10,562,900 | えびくん。○○サボると エビフライだよ！（笑） | |
| 4 | プラスアルファ | 10,000,000+α | おはる店長ちくわ、閉店とは正気ですか？ | 5ミス |
| 5 | ビートマニアⅡDX 7thstyle（モーニング） | 4,592 | おはる店長ちくわ 仕事どうしようかなぁ。 | AAA ヒドゥンモード |

## ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX（シングル・ジオン） | 23,056 | ヒビキ | シャアゲルググ ALL |
| 2 | テトリス T.A. PLUS（マスター） | 8'09"86 | NAO | クラスm ST金 SK銀 |
| 3 | テトリス T.A. PLUS（デス） | 6'10"70 | NAO | 999/999 |
| 4 | プロギアの嵐（ギャンブラー） | 87,599,470 | 飛騨の山奥で修行してきます。 | 2-5 β |
| 5 | 斑鳩（イージー） | 27,735,440 | あうとろー | ALL 残6 石 うぐぅ |

## ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ（ノーマルキャラ） | 11,353,940 | すべてはきっとこの手にある！ | 2号機 ALL |
| 2 | バーチャファイター4 | 5'04"20 | アカカニAKIRA | ALL アキラ |
| 3 | バーチャファイター4 | 7'08"86 | crImSoN [ばんぐ] | ALL サラ |
| 4 | バーチャファイター4 | 6'39"23 | UFO | ALL ラウ |
| 5 | バーチャファイター4 | 7'13"53 | UFO | ALL リオン |

## アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 183,795,550 | JPN | EX強化 2-1ボス MAXHIT 1601 |
| 2 | 怒首領蜂Ⅱ（インターネットランキング） | 7,559,669,620 | SRA-はっしー | 3面終了 94億 |
| 3 | テクニクビート（Symphonic Gate） | 538,070 | 射紳 | ALL レイン |
| 4 | パカパカパッション2 | 2,237,300 | あずまんが皇帝 | シ.. ALL ゲロッパZ 92%→96→95% |
| 5 | パカパカパッション スペシャル | 2,420,070 | あずまんが皇帝 | ALL ゲロッパZ 92%→96→95% |

## ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソウルキャリバーⅡ | 3'23"88 | UME | タイムアタック ユンスン |
| 2 | 式神の城（結城 小夜） | 5,566,988,660 | N.$ | ALL |
| 3 | ギルティギア イグゼクス（チップ） | 9,369,600 | AOI | M.O Mモード |
| 4 | 斑鳩（ノーマル） | 29,336,010 | TF | ALL |
| 5 | パニクルパネクル（手ごたえ） | 311,865 | Y?O | |

## ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 465,797,140 | 桃獅万歳！ | EX 2-3 2299Hit |
| 2 | レイディアント シルバーガン（ステージ2） | 21,753,940 | 眠い鈴木 | ALL |
| 3 | プロギアの嵐（ミリタント） | 127,264,700 | 2-2でリトライ MAG-DOT-EY | β 全2周ALL 残2 ボムO |
| 4 | バトルガレッガ（ノーマルキャラ） | 15,674,130 | S崎さんノーチ？その5 | ALL 4号機 1周250万 本2周1060万 サーチ2回取り×1 |
| 5 | メタルスラッグ4 | 5,246,000 | BM-TY！ | フィオ ALL ノーミス |

## プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | デーモンフロント | 999,999,900+α | こまつゆ親衛隊 -NTS㊗ | ジェイク ALL |
| ★ | 式神の城（ふみこ・O・V） | 5,269,612,330 | 二番の男@萌え パワー尽きかけ | ALL 2ミス 予選10.16 555秒 |
| 3 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 639,566,720 | あんぎゃ〜悶死 でお帰りだ!! | EX強化 2-5 1周 52億 |
| 4 | ソウルキャリバーⅡ（ナイトメア） | 2'04"50 | IR不明… | タイムアタック ALL 連同付 |
| 5 | 頭文字D（秋名下り） | 3'02"532 | ヒザカタAT | RX-7(AT) |

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■ゲームボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/

**●アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計（東京都）**
さあ、いよいよ夏休みがやってきました。家でゴロゴロしてないで、来店してくださいね。待ってマス。

**●ゲームコスモ町田店（東京都）**
今回は、いつもよりはいいスコアが集まりました。特に締切日に頑張ってくれた渋谷英毅さん、どうもありがとうございます。
by 中野

**●竹芝アミュージアム（東京都）**
最近、『WCCF』にはまってます。当店も9月に入荷予定なので、皆さん僕と対戦しましょう。
by M・S㊥

**●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）**
『ソウルキャリバーII』『GGXX』共に50円で絶賛稼働中です。久しぶりに勢いのある格闘が出そろいましたね。夏はまだまだ終わらない、ぜひコンドルでさらなるヒートアップを！
by スタッフ一同

**●アミューズメントパークNASA（長野県）**
6月下旬から7月上旬にかけて、新作が多く出ました。これから新作のスコアも上がってくるでしょうか。この号が出るころにはどうなっていますやら……楽しみです。
by デス2からムサピィ出世だ！ KZR

**●ゲームボックスQ2（愛知県）**
筐体が8台増えました。これからさらにバーンと増やす予定です。この号が出るころには30円コーナーができている……ハズ。ちなみに現在は全ゲーム50円です。

**●ゲームハウスピットイン（愛知県）**
『出撃！戦国革命』入荷しました。『ソウルキャリバーII』も50円で稼働中です。ぜひご来店ください。

**●GAME-COLLEGE（愛知県）**
最新ビデオゲーム、入荷初日からすべて50円。対戦ゲームは初日からすべて3本先取制になってます。さらに対戦ゲームは、第二、第四土曜日に大会を開催しています。ドンドン参加してね。

**●ゲームランド おにごっこ（三重県）**
『ソウルキャリバーII』入荷しました！隠しキャラ+コンクエストモードの出現、楽しみです。『GGXX』の対戦も、アツイ日々が続いています!!
by 店員JYO

**●遊ingポイント セオラ（滋賀県）**
ついに最後の時がやってきました。スコア募集はあと二カ月分ありますが、セオラはフィナーレを迎えました。この店でゲームに注いだ情熱を忘れることはないでしょう。ありがとうございました。

## ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テクニクビート（ノーマル） | 1,009,610 | ARL-SEEL@リム様降臨モード | ニッティ |
| 2 | テクニクビート（Masterpiece Forest） | 670,950 | ぁ@次回ちゃんとやります（ぇ | ニッティ |
| 3 | テクニクビート（Unreal Enemy） | 772,860 | R-SEEL@まったり屋Neorude | ニッティ |
| 4 | ムサビィのチョコマーカー（中級） | 6,357,716 | HMA@これからもエコールをよろしく. | ステージC |
| 5 | 斑鳩（ノーマル） | 29,916,750 | 白兵王@3000万いかず…。 | ALL 残7 |

## ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード（鉄） | 1,976,000 | 山岡で5発 | 2周ALL 残0 連付 |
| 2 | 式神の城（ふみこ・O・V） | 4,746,243,190 | 天満橋民 | 連付 |
| 3 | 斑鳩（ノーマル） | 32,853,590 | おやじえ〜す | ALL 残8 同付 |
| ★ | ビートマニアIIDX 7thstyle（セレクション） | 7,081 | 穴うめ隊兵卒 | 初プレイ |
| ★ | ドラムマニア6thMIX（スタンダード） | 405,665,150 | 穴うめ隊隊長 | 切ったけど（・∀・）イイ？ |

## GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テクニクビート（ノーマル） | 478,900 | SHT | レイン |
| 2 | 斑鳩（ノーマル） | 30,557,040 | TF | ALL |
| 3 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 253,166,630 | AIS-st | EX強化 2-3 |
| 4 | ソウルキャリバーII | 16wins | KEN | サバイバル IVY |
| 5 | トゥエルブスタッグ | 3,510,640 | ROM | 7面 |

## ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 210,958,380 | YHC-餅 | EX強化 2-2 |
| 2 | ビートマニアIIDX 7thstyle（トランス） | 6,724 | NHK | HS-3 |
| 3 | ビートマニアIIDX 7thstyle（ジュエル） | 6,607 | NHK | HS-3 |
| 4 | ビートマニアIIDX 7thstyle（ストイック） | 6,592 | 名無しさん | HS-3 |
| 5 | ビートマニアIIDX 7thstyle（アピアランス） | 5,295 | 名無しさん | HS-1 |

## タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205 ☎06-6857-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード） | 2,792,400 | NEC電話してくれ！HYAKU-UGF | ALL 連同付 超必×7 |
| ★ | 餓狼伝説スペシャル（ヴォルフガング・クラウザー） | 2,824,000 | 援助交際終了宣言です HYAKU-UGF | ALL 連同付 超必×24 |
| 3 | 鉄拳4（スティーブ） | 1'35"56 | ハリーケン | ALL Ver C 連同付 |
| 4 | 鉄拳4（コンボット） | 1'46"73 | やっぱりとどかなーい | ALL Ver C 連同付 |
| 5 | 鉄拳4（吉光） | 1'48"80 | ちょっぴりとどかなーい | ALL Ver.C |

## ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニアIIDX 6thstyle（アピアランス） | 6,848 | JYO | RANDAM His1 |
| 2 | ドラムマニア6thMIX | 332,963,650 | ろひかたたまき | ORDER |
| 3 | ソウルキャリバーII | 3'03"010 | TMY | タイムアタック TAKI |
| 4 | ギルティギア イグゼクス（チップ） | 15,479,700 | JJJ | M.O.Mモード |
| 5 | 頭文字D（妙義右回り） | 2'50"083 | マエジマ | |

## アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3 ☎082-297-7135

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 428,379,990 | XRX-大魔王㊑㊗ | EX強化 2周目4面 集計店オメットサン |
| 2 | 婆裟羅2（百地 三太夫） | 14,111,860 | G.M.C.げえむのごんちゃん | stage11（2-5） |
| 3 | クレオパトラフォーチュンプラス（エンドレス） | 9,585,850 | duo | |
| ★ | 湾岸ミッドナイト（新環状右回り） | 3'45"264 | XRX-大魔王㊑㊗ | S30 タイムアタック |
| ★ | 湾岸ミッドナイト（横羽線上り） | 3'30"014 | XRX-KEY㋖ | S30 タイムアタック |

## ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 261,633,150 | AZM内閣 | EX強化 2-2 1348HIT |
| 2 | テトリス T.A. PLUS（マスター） | 8'31"93 | D/DS | Gmオレンジ |
| 3 | テトリス T.A. PLUS（マスター） | 7'44"88 | CAA | m |
| 4 | テトリス・ザ・グランドマスター | 13'07"05 | 二代目-㊑ | GM |
| ★ | ビートマニアIIDX 3rdstyle（ナオキ） | 5,167 | 電脳雑技団 YMG-Ⓒ | ALL |

## 遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 達人王 | 10,000,000+α | J.O | 9-3で達成 |
| 2 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 589,956,980 | ジーン大佐の弟子？ZTT（MY） | 2-4 EX強化 |
| 3 | フェリオス（イージー） | 862,400 | TEN | ALL 連付 |
| ★ | 迷宮島 | 3,260,350 | WZH | ALL 連必付 3機 ノーマル 40万1UP有 残×0 10万×3 |
| ★ | 迷宮島 | 3,238,750 | WZH | ALL 連必付 3機 ノーマル 40万1UP有 残×0 10万×3 |

## ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦） | 33,760 | KOT&HAY | ALLガンダム ALL |
| 2 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン） | 30,685 | KOT&HAY | ALLシャアゲル ALL |
| 3 | ギルティギア イグゼクス（スレイヤー） | 4,771,700 | KOT | ALL |
| 4 | ヘビーメタル ジオマトリックス | 6'42"13 | Mrフレッド | ALL ファントム |
| 5 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・ジオン） | 15,155 | HAY | ALLシャアゲル ALL |

## 星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ポップンミュージック8（ノーマル・チャレンジ合同） | 300,000 | LCB | |
| 2 | ビートマニアIIDX 7thstyle（ハウス） | 6,921 | ELL | |
| ★ | 上海〜三國牌闘儀〜（段位認定モード） | 0'00"60 | JCB | 牌を消す平均タイムです。 |
| 4 | ギターフリークス 7thMIX（ノンストップ） | 596,166,500 | ビミョーに自己更新 副店長 | オフィシャル「ジェットロケット」 |
| 5 | ビートマニアIIDX 7thstyle（ジュエル） | 7,101 | AIII | |

## GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソウルキャリバーII（タイムアタック） | 2'10"25 | たけろんそん | ALL ミツルギ |
| 2 | ソウルキャリバーII（タイムアタック） | 2'23"15 | 撃郎 | ALL 吉光 |
| 3 | ソウルキャリバーII（サバイバル） | 22勝 | 赤星 | 6'06"35 タリム |
| 4 | トゥエルブスタッグ | 4,196,620 | SDPT-CLC | ALL 連付 |
| 5 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 264,166,200 | SKY（ビビリ強化） | 2-3 EX強化 |

## ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | モンキーボール（上級） | 644,445 | JR//cocaty | ALL 上級ノーミス記念 |
| 2 | エスプレイド（美作 いろり） | 29,629,380 | www | ALL ノーミス 円×300 バリア0% |
| 3 | ロストワールド | 7,671,500 | NTK-YUK | ニューバージョン ALL |
| 4 | バトルガレッガ（ノーマルキャラ） | 7,335,540 | 穴埋め常連 | ブラックツェッペリンイカで死亡 |
| 5 | デーモンフロント | 999,999,900 | 黒ムツ | 2面 カンストのみ |

## ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 124,413,010 | 大大大大大往生 | EX強化 MAX886 2-1 |
| 2 | 怒首領蜂大往生（タイプA） | 81,897,890 | ラスボス | EX強化 552Hit 1周ALL |
| 3 | ストライダー飛竜2 | 17,310,800 | T.D久保田 | ALL 連付 SS×5 |
| 4 | ストリートファイターZERO3（サガット） | 2,167,900 | 1OIN | V-ISM ALL 穴ウメ |
| 5 | 鉄拳4（吉光） | 2'27"35 | T.D久保田 | ALL |

## チャレンジャー アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | マイティ！パン（ノーマル） | 9,311,400 | ALZ-KLF | ALL 連付 |
| 2 | 怒首領蜂大往生（タイプB） | 277,055,810 | 萌えないゴミ | EX強化 2-4 |
| 3 | ギルティギア イグゼクス（ポチョムキン） | 3,676,400 | カエルキラー | ALL |
| 4 | 鉄拳4（吉光） | 1'45"86 | 平八になげられた | ALL 連同付 |
| 5 | ストリートファイターII（ガイル） | 1,706,900 | H・Y氏復帰まだ先（10月以降？） | ALL 連同付 |

ゲー事典
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●GAME'S MILK(京都府)
新人スコアラーの皆さまのおかげで、何とかやっていけてます。

●ミルカトル加納店(和歌山県)
長かった夏休みも終わり、2学期の到来です。さあ、9月からは久しぶりの音ゲーラッシュです! 新要素が加わり、面白さが増した『ギタドラ』の新作に、『bmⅡDX』の新作もそろそろ姿を現すか!?

●ゲームスポット ハロウィン(島根県)
『VF4 EVO』など、新作続々入荷予定です。

●ビッグプレイランド(愛媛県)
マッドダンサー先生近況・最近のお気に入りは『兎』です。兎で踊られます。

●えの木(高知県)
寮長、8号とその友人の方、ぼーずの各氏、来店+ビーフジャーキーありがとうございます。8号、ぼーずの両氏へ。たった4~5日程度の合宿で音を上げやがって。そんなに高知が嫌いかえ?

●モンキーハウス本館(福岡県)
当店はフレンドリーです。

●友・遊ランド(福岡県)
近くにライバル店がオープン! 広くてキレイで…と、書いてる今はまだオープンしてないが(笑)。さて、客がどのくらい減るのか心配……と言いつつ俺も遊びに行くかもね(爆)。
by てんちょ

●ゲームスポット大橋(長崎県)
9月ゲーム大会の予定あり!! 詳しくはコミュニケーションノートにアクセスしてね。

●ゲームプラザ白山(熊本県)
『ソウルキャリバーⅡ』『GGXX』共に対戦が盛り上がっております。腕に覚えのある方も初心者の方も、ぜひ一度足を運んでみてください。

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
『bmⅡDX』のモニターが変わり、見やすくなりました。『VF4 EVO』も入荷してます。あと ガントレット』シリーズもありますのでヨロシク。ゲーム大会もやってますのでコチラもよろしくです。
by ASM

●アミューズメントパーク オアシス店(鹿児島県)
『GGXX』入荷しました。一人でゆっくり遊ぶには、最高のゲームセンターだと思います。ぜひ、遊びに来てください。

## 電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 74,390,470 | S.O | 1-5 EX強化 |
| 2 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・ジオン) | 14,933 | Sizma | |
| 3 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン) | 32,219 | Sizma&MAI | |
| 4 | 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦) | 13,547 | Y.H | |
| 5 | ヘビーメタル ジオマトリックス | 7'05"01 | KLS | |

## ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市九品寺5-10-15 ☎096-371-6161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 斑鳩(ノーマル) | 28,927,460 | WSM-どんぐりす | ALL 残5 |
| 2 | 斑鳩(イージー) | 26,917,110 | WSM-LCH335 | ALL 残6 |
| 3 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 513,259,770 | WSM-MKZ | 2-C EX強化 |
| 4 | テトリス・ザ・グランドマスター | 9'44"66 | 50円2ゲーム | ALL GM 前半4'58 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001 | 1,071,700 | 緋斑陽 | ALL K9999+ランダム |

## えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ | 1,408,500 | ヘレティック さきお | ALL アニー・アリス |
| 2 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 1,102,386,920 | おとこ汁 | 2-5 EX強化 |
| 3 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 641,669,340 | スコトラの締切り日を勘違い(涙 秬木上等兵 | 2-5 EX強化 サントラ… |
| ★ | マーヴル VS. カプコン 2 | 3,312,015,600 | 神様仏様アビス様 眠人 | ALL 連同付 オール㊇ ハヤト・ガンビット・アイスマン |
| ★ | ギルティギア イグゼクス(チップ) | 37,192,500 | γブレードは人を駄目にします。眠人 | ALL 連同付 M.O.Mモード |

## アミューズメントパーク オアシス店

鹿児島県鹿児島市荒田1-40-17 荒田商事ビル1F ☎099-812-5233

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ96 | 766,200 | K.T | |
| 2 | ミスタードリラーグレート(タイムアタック) | 2'11"31 | TKT | ルート5 |
| 3 | 上海クラシック(1) | 710 | ANDY | |
| 4 | 上海クラシック(2) | 320 | ANDY | |
| 5 | 上海クラシック(3) | 14,400 | ANDY | |

## ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 式神の城(玖珂 光太郎) | 4,663,560,010 | WSM-Y.S.333 | ALL 1ミス |
| 2 | ギルティギア イグゼクス(チップ) | 22,499,700 | ABDC-ヒゲ | M.O.Mモード ALL |
| 3 | ポップンミュージック8(ギターポップ) | 370,502 | JAM- | 不安定ハイパー ALL |
| 4 | ビートマニアⅡDX 7thstyle(モーニング) | 4,692 | わたなべ君 脱走記念! | ALL |
| 5 | ビートマニアⅡDX 7thstyle(トランス) | 7,251 | (資)わたなべ | ALL |

## モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 繋牌砦/雀スペース(雀スペース) | 18,896,000 | T.Akiya@HIE氏に捧ぐ | ALL |
| ★ | ギルティギア イグゼクス(ソル) | 18,184,500 | 増田千穂と下校? 残影陣@高千穂TTM | ALL 連付 |
| 3 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 195,752,160 | S.N | 2-3 |
| 4 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 260,158,240 | DUO㊎ | 2-3 |
| ★ | ストリートファイターZERO3(サガット) | 5,958,200 | G.M.C.T・H | ALL 連同付 |

## ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 371,327,030 | DED | 2-3 EX強化 MAX2102Hit |
| 2 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 312,068,140 | MMM | 2-3 EX強化 MAX1751Hit |
| 3 | 鉄拳4(ファラン) | 3'47"88 | K.R | |
| 4 | 鉄拳4(ニーナ) | 4'35"33 | SSA | |
| 5 | 鉄拳4(ジュリア) | 4'41"27 | BBC | |

## プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怒首領蜂大往生(タイプA) | 159,079,710 | SKY | EX強化 2-1 |
| 2 | 怒首領蜂大往生(タイプB) | 103,319,120 | Y. | EX強化 1-5 ALL |
| 3 | ギルティギア イグゼクス(ディズィー) | 3,474,500 | TKT | ノーマル |
| 4 | ビートマニアⅡDX 7thstyle(ジュエル) | 6,730 | XJA | |
| 5 | ビートマニアⅡDX 7thstyle(ストイック) | 7,158 | XJA | |

## 友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ビートマニアⅡDX 4thstyle(ボーカル) | 3,810 | HIME@spring | ALL |
| ★ | ビートマニアⅡDX 4thstyle(ハッピー) | 6,086 | HIME@spring | ALL ミラー |
| ★ | ビートマニアⅡDX 4thstyle(トランス) | 5,396 | HIME@spring | ALL ミラー |
| ★ | ビートマニアⅡDX 4thstyle(ユーロ) | 6,099 | HIME@spring | ALL ミラー |
| 5 | ギルティギア イグゼクス(チップ) | 23,433,500 | DZI | ALL M.O.Mモード |

## ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

## PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001 | 625,200 | Mr-AAA | ALL |
| 2 | 式神の城(結城 小夜) | 4,081,713,640 | Mr-RAY | ALL |
| 3 | ミスタードリラーグレート(宇宙) | 1,480,855 | Mr-T.E | |
| 4 | 蒼天龍 | 291,450 | Mr-T28 | ALL |
| 5 | 鉄拳4(クマ) | 2'44"91 | Mr-S.A | ALL |

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎095-845-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヘビーメタル ジオマトリックス | 5'22"01 | がんばれ日本 | ALL ファントム |
| 2 | ソウルキャリバーⅡ(タリム) | 2'30"35 | AIR | ALL タイムアタック |
| 3 | カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 | 2178.865 | AIR | ALL Nグルーヴ モリガン・ザンギエフ |
| 4 | ライデンファイターズ | 5,074,400 | T・A | 5面 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001 | 1,131,900 | SPOT-KEN | ALL ユリ・舞・アンヘル K9999 |

ゲー事典
■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/
■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

# CLOSE UP!
# HI-SCORE SCENE
## 4th chapter. DENPA First part

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

# 電源パターン 前編

普通はなかなかお目にかかれない、ゲームセンターでの筐体の電源ON⟷OFF。それさえもスコアアップに利用する、ハイスコアラーたち。そこには通常のプレイとは違った攻略のアプローチが存在した。

### 電パによるパターン化

あなたは電源パターン（以下電パ）と聞いてすぐにどんなものか答えられるだろうか？　簡単にいうと、基板の電源を切り、再び電源を入れたときにプレイに何らかの恩恵を受けることの総称だ。

正解をすぐに思いついた人は、かなりのマニア、もしくはハイスコア集計店などのマニアックな店舗に足を運んだ経験があるのではないだろうか。

普通のプレイヤーにとっては、ゲームセンターで筐体の電源を切るという行為自体がかなり異常だし、それを攻略に利用することも考えつかないだろう。

そんな電パでプレイが一新されるゲームの代表例が、パズルゲームとクイズゲームだ。たとえば落ちモノパズルゲームでは、本来ランダムに降ってくるブロックが固定の順番になって完全パターン化できるものが多い。こうなるともうほとんどゲームをプレイする必要はなく、出現するブロックの順番を紙に書き出してパターンを考えるのが大事になってくる。最良と思われるパターンができたら暗記して（またはメモを見ながら）プレイし、ハイスコアを出すワケだ。

具体例として『**テトリス**』（1988年／セガ）や『**フラッシュポイント**』（1989年／セガ）』『**コズモギャング・ザ・パズル**』（1992年／ナムコ）』が挙げられ、最近では『**撃牌砦／雀スペース**』（2002年／メトロ）』の『**雀スペース**』に電パが存在している。

しかし、電パによりゲームがおもしろくなるかというと、タイトルにもよるがかなり微妙なところだが、パズルの場合だとアクション性は下がるが頭を使う側面が強調されることが多くなる。いかにスコアが高くなるパターンを作れるか、という知恵比べになり通常のプレイとは違った魅力が生まれるのだ。

また、クイズゲームの電パもかなり強力で出題順番を固定できるようになるのだ。すぐに想像はつくと思うが、毎回問題が同じなら回答を覚えるだけでサクサクと先に進めるし、解答通りにボタンを順番に押すだけという、クイズゲームのゲーム性を根本から覆すプレイにまで発展するのだ。その草分け的タイトルとして挙げられるのが『**ゆうゆのクイズでGO!GO!**』（1991年／タイトー）』だ。

同作で全国一位を取るためにハイスコアラーたちは、なんと筐体に連射装置を搭載したのだ。この装置を利用し、調べておいた正解を順番通りに、問題が表示される前から解答ボタンを押しっぱなしにしておくのだ。この装置により、時間内に回答できる問題数を増やし、点数を多く稼げるようになったのだ。

そのためプレイヤーによる腕前の差は無くなり、回答を書いた紙と連射装置が搭載された筐体さえあれば、だれでもハイスコアを出せるようになった。

ハイスコアを狙うと聞くと超人的なゲームのうまさや、尋常ではないやり込みを想像しがちだが、このようにシステムを研究すれば全国一位が狙えるゲームは決して珍しくないのだ。

**撃牌砦／雀スペース**

電パで牌が固定配列になるので、いかに稼げるパターンを作れるかが勝負。最終的にスコアは末尾争いへ。

**コズモギャング・ザ・パズル**

完全パターン化が可能な落ちものパズル。ハイスコア集計はカンスト達成時の最小コズモ数で争われている。

**フラッシュポイント**

普通にプレイするのでは1～100面クリアはほぼ不可能。電パ無しでの最高記録は50面。

**テトリス**

電源を入れてから2回目のプレイのブロック順でカンスト時の最低ライン数100ライン切りが達成されている。



## RULES
### 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈7月22日以降（8月18日（日）締め切り分から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ソウルキャリバーII**……【サバイバル】、【タイムアタック・スタンダード】の計2部門で集計します。8月18日締め切り集計はキャラ別無しで、9月15日締め切りから【サバイバル】と【タイムアタック（難易度スタンダード）】のキャラ別【ラファエル、タリム、カサンドラ、ユンスン、ミツルギ、タキ、キリク、シャンファ、マキシ、ナイトメア、アイヴィー、ヴォルド、アスタロス】の計14部門で集計します。【サバイバルモード】については使用キャラは問いませんが、【タイムアタックモード】は、デフォルトキャラ限定で集計。タイムリリースキャラは集計しません。

●**ギャルズパニックS3**……【タイム】の1部門で集計します。

●**テクニクビート**……【ノーマルスタイル】1部門と、チャンネルスタイルの【Symphonic Tate、Noisy Illuminant、Masterpiece Forest、DEEP CLEAR、HEVEN'S TRIAL、TOY DREAMER、Unreal Enemy】の7部門を合わせた、計8部門で集計します。

# ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

## レジャーパレス

■住所　北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10
■TEL　011-862-6906
■URL　―

●アクセス方法
地下鉄東西線南郷7丁目駅より徒歩5分

当店では対戦格闘ゲームが多数を占めていますが、シューティングやパズルなどいろいろなジャンルのゲームもそろっています。ニューゲームからレゲーまで、バランス良いラインナップを目指しています。音ゲー各種、全身プリクラもあります。ご来店お待ちしております。

## 友・遊ランド

■住所　福岡県大川市榎津水落62-1
■TEL　0944-87-8734
■URL　http://homepage2.nifty.com/youyouland/

●アクセス方法
国道208号線沿い

ビデオゲームは当然50円、連射など完備。持ち込み基板OK！　スロットは最新機種をとりそろえております。毎週土曜日の19時からは『スパⅡX』フリープレイイベント開催中です。またプライズ景品の取りやすさには自信アリ！　みなさまのご来店お待ちしております。

## 遊道楽箱崎店

■住所　福岡県福岡市東区箱崎6-1-2
■TEL　092-641-9415
■URL　―

●アクセス方法
JR箱崎駅より徒歩10分

『GGXX』が1プレイ30円！　しかも31kHzの高解像モードです。常連さまのおかげで音ゲー、格ゲー、シューティングと、すべてのジャンルにおいてまんべんなく盛り上がっております。ちなみに店名は「あそびどうらく」ですのでお間違えなく！

## お詫びと訂正

アルカディア8月号で紹介した「ハイテクセガ盛岡」の住所が間違っていましたので訂正いたします。

### ハイテクセガ盛岡

■住所　岩手県盛岡市大通2丁目6番11号
■TEL　019-623-2562

●アクセス方法
JR盛岡駅東口より徒歩10分

## ロッキーワールド仙台店

■住所　宮城県仙台市青葉区中央3-8-33　ピースビル南町1F
■TEL　022-263-6901
■URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/

●アクセス方法
JR仙台駅より徒歩5分

毎月6日、16日、26日に開催している『ロッキーDAY』では、ビデオゲームが全台100円2プレイとなっております。対戦の方もジャンルを問わず大変盛んです。ホームページでは、新旧のゲームの入荷アンケートも実施しておりますので、ぜひ1度お越しください！

## レタス702

■住所　北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F
■TEL　011-737-6165
■URL　―

●アクセス方法
JR札幌駅より徒歩5分

当店は今や札幌では絶滅しつつある1プレイ50円の店として頑張っております。しゃれたアミューズメントスペースでは落ち着いてスコアを出せないという方は、ぜひ当店にお越しください。古き良き80年代ゲーセンの雰囲気を演出してお待ちしております。

## 当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

## 次回集計

（アルカディア12月号掲載）は
**9月15日（日）**
までに出されたスコアで、
9月18日（水）
当日消印まで有効です。

●**ムサピィのチョコマーカー**……【初級、中級、上級】の3部門で集計します。中級と上級は最も点数が高くなると思われるステージで申請してください。

●**ポップンミュージック8**……エキスパートのコース別【ギターポップ、テクノポップ、ダンスポップ、シャウト、ヒーロー、フェイバリット】で集計します。【ノーマル&チャレンジ合同】は限界点達成のため集計を打ち切ります。

●**ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル**……キャラクター別（全キャラ）の計20キャラで集計します。またモード別での集計は行ないません。

●**ビートマニアⅡDX 7th style**……エキスパートコースの部門別【モーニング、イブニング、ユーロ、トランス、ジュエル、ストイック、ハウス、アピアランス、セレクション】の9部門で集計します。

■**部門別などを行なわず1部門で集計するタイトル**

●**スタートリゴン**
●**トゥエルブスタッグ**
●**バーチャファイター4 エボリューション**
●**銃武者羅**
●**レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ**

■**集計を打ち切ったタイトル**

●**デーモンフロント**……カンストのため集計を打ち切ります。

●**ポップンミュージック8**……【ノーマル&チャレンジ合同】は限界点達成のため集計を打ち切ります。

# アルカディア 読者プレゼント

## コナミマーケティング様ご提供

コナミにもほとんど残っていないといわれているこのポスター。この幸運を手にするのはだれだ!?

**6 ビートマニアⅡDX 7thstyleポスター 3名様**

出撃！戦国革命のエントリーカード。これを機に全国制覇に乗り出すのだ！

**5 出撃！戦国革命 エントリーカード 3名様**

電脳戦機バーチャロン フォース全国大会の告知ポスターを10名様にプレゼント。部屋に貼ればあの興奮が蘇る！

**2 電脳戦機バーチャロン フォース 全国大会告知ポスター 10名様**

## ヒットメーカー様ご提供

電脳戦機バーチャロン フォース全国決勝大会の出場選手だけに配られたクオ・カード、こちらを4名様にプレゼント。サイン入りが当たるのはだれだ!?

**1 電脳戦機バーチャロン フォース クオ・カード（4枚の内、亙重郎氏、カトキハジメ氏サイン入りが1枚ずつ） 各1名 計4名様**

## セガ・ロッソ様ご提供

夏は終わってしまうが、これさえあれば夏気分はまだまだ終わらない！ それって良いことなの？ というツッコミは止めてくれ！

**8 ソウルサーファー ポスター 3名様**

このワックスを使えばゲームそのままのライディングも可能。……とは思えませんがどうでしょう？

**7 ソウルサーファー サーフボードワックス 5名様**

## コナミミュージック様ご提供

こちらはサイン色紙。彼らのファンなら必須アイテムだ。彼らへの想いをハガキに乗せて投函せよ！

**4 good-cool feat.すわひでお サイン色紙 3名様**

**3 good-cool feat.すわひでお サイン入りポラロイド 1名様**

先月に引き続き、good-cool feat.すわひでおのサイン入りポラロイドを1名様だけにプレゼント！ ラストチャンスかもしれないし、そうではないかもしれない。要するに、いいから応募しとけってこと！

## ナムコ様ご提供

祝！ コンクエストモードスタート！ ということでコンクエストモードのポスターをプレゼント。君は世界を統一できるかな!?

**12 ソウルキャリバーⅡ コンクエストモードポスター 5名様**

**11 仮面ライダー龍騎ポスター 4枚セット 3名様**

仮面ライダー龍騎ポスターセットです。カッコイイです。侮れません。

## バンプレスト様ご提供

エルガイムとガンダムの超強力セット。さすがにこれだけあると飾る場所に困っちゃう？ そういう場合は日替わりで。

**10 バンプレストプライズセット 3名様**

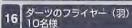
## セガ様ご提供

女神さまフィギュアとムーストラップの共通点は「神秘」！ これでアナタにも幸運が舞い降りる！

**9 セガプライズセット 3名様**

## Bee SHIBUYA様ご提供

**16 ダーツのフライヤー（羽） 10名様**

※注：ダーツ本体はプレゼントに含まれていません。

SHIBUYAだけに渋くてカッコイイダーツのフライヤー（3枚入り）を10名様にプレゼント。

## JAMMA様ご提供

今月も2002年9月21日(土)に東京ビッグサイトで開催されるアミューズメントマシンショーの入場券をプレゼント！

※注：開催日程の都合により締め切りは2002年9月9日必着とさせていただきます。

**15 第40回アミューズメントマシンショー入場券 10名様**

## エンターブレイン提供

見たことある人もいるでしょう。駅貼りの広告として作られたふぶきちゃんの巨大ポスターです。希少なこのポスターを2名様にプレゼント。

**14 アーケードゲーマーふぶき 駅貼りポスター 2名様**

## エコールソフトウェア様ご提供

**13 真鍋社長サイン入り「ムサピィのチョコマーカー」うちわ 5名様**

ムサピィといえばエコールですが、エコールといえば真鍋氏です。ハイ常識ですね？ ということは……そうです。真鍋氏のサイン入りなんです。

## 締切 2002年9月16日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

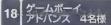
## 編集部提供

今回は「スタートリゴン」のワタル君をプラモパーツチックにアレンジしたこじゃれたポスターだ。

**20 折り目無しポスター 10名様**

ゲームキューブ互換基板トライフォースによる、ゲーセンとのリンクを期待して待っていよう。

**19 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様**

**18 ゲームボーイアドバンス 4名様**

携帯ゲーム機の決定版！ 話題ゲームも続々登場。流行に乗り遅れていないか!?

## ケイブ様ご提供

ケイブさんからは占いツール「天使の環」をプレゼント。新たな出会いを期待している人にオススメ！

**17 天使の環 8名様**

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

# 次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

ソウルキャリバーII　B2ポスター付



新作

## CAPCOM新作対戦格闘（仮称）

（カプコン）

## ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

（イオリス）

## バーチャファイター4 エボリューション

（セガ-AM2/セガ）

**バーチャストライカー2002**
（アミューズメントヴィジョン/セガ）

**ビートマニアIIDX 8thMIX**
（コナミ/コナミマーケティング）

**バトルギア3**
（タイトー）

**ポチッとニャ〜**
（コンパイル/タイトー）

**ドラゴンクロニクル**
（ナムコ）

**チョコベーダー**
（ナムコ）

待ちに待ったカプコンの新作！
次号の続編に期待せよ!!

**攻略/紹介**　ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）／ソウルキャリバーII（ナムコ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）／テクニクビート（アリカ）／スタートリゴン（ナムコ）／レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（開発・ノイズファクトリー/エボガエンタテイメント　販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア）／セガ四人打ち麻雀MJ（SEGA-AM2/セガ）／怒首領蜂大往生（ケイブ）／メタルスラッグ4（メガ エンタープライズ）／出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）／beatmaniaIIDX 7th style（コナミ/コナミマーケティング）　ほか

次号11月号 No.30は　予価650円

**9月30日(月)発売**

## 各コーナーへのメールでの投稿宛先

### 連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングIIDX
raizing@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

### タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーII「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

### 特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

## 投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（1色/4色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めてください。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けて頂けると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75〜95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズは3MBが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Compact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用してください。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3MBを超えるものは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

### すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

**株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係**

たくさんの投稿お待ちしています。
11月号（NO.30　9月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

12月号（No.31　10/30発売号）への投稿締め切りは……
**9月19日(木)必着**

1月号（No.32　11/30発売号）への投稿締め切りは……
**10月18日(金)必着**

# making of ARCADIA
# EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「あの作品をエボリューション！」

●EVOるとすれば「サムライスピリッツ」あたりですかな。家庭用ではありがちかも知れないけど、初代に戻って「斬るか斬られるか」を体感したいもの。人を斬るという恐さと腰の引けっぷり、一発即死もあり得る緊張感など、普通なら「そんなのゲームにならん」といわれる要素をなんとかできれば……。(猿渡)

●見た目だけのつまんない新作が出る→客もつまんないからすぐ飽きる→ゲーセンは次を買えない→終了。ってなるぐらいなら、昔面白かったゲームを、今の技術で作り直すだけでも十分に楽しめると思わない？　面白いと感じるキモの部分は、いつ遊んだって変わんないでしょ。あ、超私的希望は「奇々怪界EVO」ってことで。(霜)

●3年やっていながらうだつが上がらない「ストⅢ3rd」ですが、なにとぞVer.Bを出していただきたい！　自分のキャラが強くならなくてもいいので、そろそろ変化が欲しいところ。それ以外では「アウトラン」の続編ですかね。国産スポーツカー根絶やしの昨今、今一度あの白昼夢を見せてほしいところです。(杉田)

●進化させるならば「サイバースレッド」でしょう！　今度は複数対戦もOK！　インターネットで通信対戦可能で、DATAやり取りのミスも時間制＋エネルギー制のハイブリッドで解決(？)。自機もチューン＆変形可能で状況に合わせて戦法を変化!!　期待してますよ、岩崎さん!!(←作ると決め付けている)。(マッスル北裏)

●やはり期待の新星は「4D WARRIORS エボリューション」!!　最新のテクノロジィで描かれた用語に……ってマジメに書きます。「アウトトリガー」をEVOってみるのはどうでしょうか？　もちろんカードシステム付きで、マイマウスとキーボード接続可能！　ハイ、それはQuakeですね。スンマセン。(itakyo)

●鉄拳シリーズをEVOらせるしかないでしょ、やっぱ。もちろんカード対応で、リングネームが表示されて、段位とかあって、「鉄.NET」でアイテムを装備したり、友達とチームを組んだりできるみたいな。あ、あと使用可能キャラにはデビル、Tオーガ、ブルース……この辺が居るとさらに燃えるかも。(マジン)

●無理を承知で「エイリアン VS. プレデター」EVOり希望。絶滅寸前のジャンルですが、確実に面白いんで、ぜひ！　っと、「エリプレ」なら一人称視点の3Dアクションもいいっすね。後は「アフターバーナー」みたいな体感3Dシューティングを EVOってハニーな感じです。O.R.B.S.版「ナイトストライカー」も激希望！(河野)

●今まさに進化が求められているゲームっつたらアレでんがな。「熱血硬派くにおくんドッヂボール部エボリューション(長い)」。通信対戦で全国のツッパリどもとバトル。「KUNIO.NET」対応で、強力なツッパリが入り浸る店も一目瞭然。芽生える友情。てゆうか、アクションゲームやりてえ。(今回でさよならのひで)

●ゲームが進化していくと共に、攻略も進化していくべきだと思う今日このごろ。動画とか使えるようになるとかなり変わりそうですが……、なかなかに難しいようですなぁ。まぁ編集、ライター共に地道に進化し続けます、と。(挨拶に行けなかったA-Fro第サークルの皆さまごめんなさい　キオに近い&ぅ)

●古いニチブツゲー大好きな拙者としては、「クレイジークライマー」をエボってほしい。グラフィックは今風にしつつもゲーム性はそのままで。そこでぜひ導入してほしいのは「下を見られるシステム」。スリルを堪能できるだろうが、多分失禁しちゃうかな……。(自分をエボリューションさせるべきなまこっぴち)

●「ソウルキャリバーⅡ」エボリューション希望!!　登場キャラをもっと増やしてくれ！　カード対応させてくれ！　女キャラのコスチューム増やしてくれ(セクシー系のヤツ)！　あ、厳しかったらアイヴィーだけでもいいから。アイヴィーの新コマンド投げをもうちょっと出やすくしてくれー。(アイヴィー大好き！　おじゃ)

●特定のゲームというわけではないんですが、私的にはゲームの面白さはそのままで、もっとバーチャルリアリティを追求するゲームっていうのが"進化"。レースゲームなら本当に走っている感覚を、格闘ゲームなら闘っている感触を。音ゲーならライブハウス並の快感を……(爆)。(シメは音！　あっくん)

●またかよ！　とか言われそうですが、やっぱり「電脳戦機バーチャロン」エボリューションで一つ。「進化」というぐらいだから、エンジェラン40歳、フェイエン37歳、ガラヤカ34歳とかになっていて全国のチャロン萌えっ子たちをゲンナリさせることでしょう。あかんやん。(黒鉄@やっぱり出ないガラヤカたん)

●私的にやっぱり外せないのは「ストリートファイターEVO」でしょう。とは言っても、単にストⅡのシステムでザンギがいればOKなんですが……。あと面白そうなのは「スペランカーEVO」とか「ピットファイターEVO」ですね。もはやこれ以上進化しない気もしますが……。(カプコン新作格闘に超期待の鎌倉)


## STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔
■編集協力(五十音順)　アストロ／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／G-LAN／Joe／庄司卓／鈴木智隆(TZW-ART？)／ずるずる／書之字元帥／田渕健康／垂れ乳巌竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／ハチ／ハメ王／福田慎太郎／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子(THINKS NEO)／山田由紀子(THINKS NEO)／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio(福島トオル)
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　アザミユウコ／天野シロ／今井神／閃屋／塩原バテオ／G=ヒコロウ／なりたゆみ／ポポしじみ／ミギー／ムトウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

**月刊アルカディア 10月号 [No.029]**
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.029

第3巻 第10号 通巻第29号　平成14年10月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-10

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社


## 【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は202ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

### 【アルカディア 10月号 [No.29]　アンケートの質問事項】

**Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。**※以下の1～72の番号の中から選んでください。
**Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。**※以下の1～72の番号の中から選んでください。

1 表紙：K.O.F.2002
2 目次
3 カプコン新作格ゲー
4 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
5 KOFッ子キングダム
6 バーチャファイター4 エボリューション
7 バチャっ子 インフィニティ
8 ドラゴンクロニクル
9 バトルギア3
10 バーチャストライカー2002
11 宇宙大作戦 チョコベーダー
12 ポチッとにゃ～
13 セガ四人打ち麻雀 MJ
14 アフレコ！
15 ブランニューアップデイツ
16 ゲームセンターマップ
17 アルカディアデータベース
18 魂を籠める者：ナムコ
19 ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
20 麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦ver.
21 ソウルキャリバーⅡ
22 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
23 スタートリゴン
24 ソウルサーファー
25 出撃！戦国革命
26 ギルティギア イグゼクス
27 テクニクビート
28 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
29 つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ
30 怒首領蜂大往生
31 メタルスラッグ4
32 ロングランゲームズブースター
33 電脳戦機バーチャロン フォース
34 ジャンク新聞
35 レゲー奥の細道
36 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
37 アーケーダー・ネオ
38 全国ゲーセンイベント準備会
39 ジョイスティックトゥルーパーズ
40 ビートマキシマム
41 ギターフリークス 8thMIX
42 ドラムマニア 7thMIX
43 ポップンミュージック8
44 ビートマニア ザ ファイナル
45 ビート・レイジングⅡDX
46 ポップンな関係
47 e麻雀.net
48 ナイススマッシュ！
49 金剛脱衣門：ギャルズパニックS3
50 プライズワンダーランド
51 コスプレ・プレイスタイル
52 Eダーツ「始めてみよう」物語
53 GGXXアソシエイションXX
54 飛び出せ！　ゲル・ドルバ
55 筐体百景
56 アルカディア フロンティアーズ
57 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
58 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
59 設定資料集：銃武者羅＋ナイススマッシュ！
60 そんなんアリカ
61 ゲームメーカーNOW!!
62 デジタル・ディスク・アーカイブ
63 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
64 猛者通信ぽペソ
65 アルカデ チャット倶楽部
66 パンドラキャラット改
67 アルカディアクーポン
68 ハイスコア全国集計
69 プレゼント
70 次号予告・募集記事
71 エディトリアルデパートメントガゼット
72 ポスター：スタートリゴン

**Q9.学校・職業・その他**

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

### 【お詫びと訂正】

アルカディア9月号におきまして、以下の誤りがありました。

●16ページ「バーチャファイター4 エボリューション」の記事におきまして、サラのスイートペインのコマンドが、技紹介・コマンド表共に間違っておりました。正しくは「⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ」です。
また、17ページ、ラウ本文の虎燕双翼手のコマンドが「⇨ⓅⓅ」とありますが、正しくは「⇦ⓅⓅ」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

## アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS 2000／バーチャファイター4／鉄拳4／ギルティギア イグゼクス)も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-5351-8202(土日祝祭日を除く10:00～17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

# ARCADIA No .29 アンケートハガキ

P.204にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

| 番号 | | 番号 | | 理由 |
|---|---|---|---|---|
| 番号 | | 番号 | | |
| 番号 | | 番号 | | |

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

| 番号 | | 番号 | | 理由 |
|---|---|---|---|---|
| 番号 | | 番号 | | |
| 番号 | | 番号 | | |

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.オープニング(OP)とエンディング(ED)が好きなアーケードゲーム作品を教えてください。

A5. OP
ED

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6. 〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄 〔　　　〕都道府県 P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター 名前

電話

住所

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

郵便はがき

50円切手を貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

編集部

ARCADIA No.029
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 血液型 |
|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | 型 |
| 生年月日 | 19 年 月 日 | 電話 ( ) | | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | |
| E-メールアドレス | | 職業 | | |
| 電子メールによる情報などの送付を希望しますか? | | □はい □いいえ | | |

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

郵便はがき

料金受取人払
世田谷局承認
149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

154-8736

149

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

編集部

ARCADIA No.029 アンケート係

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | A7.職業 |
|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | |
| 生年月日 | 19 年 月 日 | 電話 ( ) | | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | |
| E-mailアドレス | | プレゼント番号 | | |
| 電子メールによる情報などの送付を希望しますか? | | □はい □いいえ | | |

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A8.[ ]
Q9.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A9.[ ]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答え下さい。
A10.[□書店で見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □その他( )]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えて下さい(複数回答可)。
A11.[ ]

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成14年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第3巻 第10号 通巻第29号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀幸 発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円
雑誌11547-10 Printed in Japan 凸版印刷



T1111547100654